REVIEW

FOOTBALL MANAGER 2005

Купете половин кило семки, изключете телефона си, избягайте от училище...

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 1 (81), ЯНУАРИ 2005

без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв

HALF-LIFE 2



PRINCE OF PERSIA
Warrior Within

NEED FOR SPEED
Underground 2

Vampire
The Masquerade: Bloodlines

Medal of Honor
Pacific Assault

Painkiller
Battle out of Hell

Pro Evolution Soccer 4

MOBILE GAMES
> Big Brother
> Might and Magic

HARDWARE
> nVidia nForce4, Intel и новите технологии

SOFTWARE
> Маскарадът на операционните системи

PS MANIA
> Ratchet & Clank: Up Your Arsenal

дистрибуция
www.mart.bg

СЪДЪРЖАНИЕ: ЯНУАРИ 2005



ПРЕДИ 3 ГОДИНИ



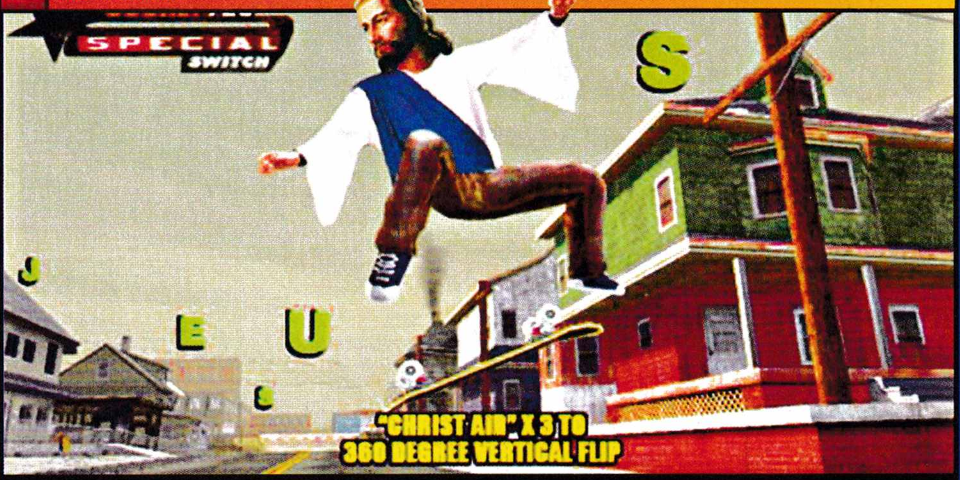
Старите игри винаги изумяват както с трогателните си грешки, така и с позабравените си изключително добри хрумвания. С всичко е така. Прогресът е нееднозначен – правиш две крачки напред, една назад и една настрани. Озоваваш се някъде, мислиш си, че е близо до мястото, към което си тръгнал, а ако си в добро настроение, наричаш това "развитие".

Римейкът на всяка една добра стара идея е чудесен повод за подобни съпоставки. Живеем в епохата на Големия римейк, на втора, трета и не знам си коя серия. На жестоки финансови изисквания за растеж, на маркетингово презастраховане, на изстискване до дупка на всяка една добра стара идея. Експлоатиране на всяка печеливша или позната марка, клонирането ѝ в друга сфера от книга във филм, от филм в игра и от игра обратно в книга, ако може всичко в синхрон, с глобална символика, с глобална кампания в глобалните медии.

Чувал съм да се казва, че така сме били получавали най-доброто. Най-добрата дъвка, най-добрата пластмасова бутилка, най-добрият хамбургер, просто защото те са минали през Голямата битка на продуктите, били са останалите и сега имат невероятното удоволствие да се напъхат и в нашата уста. "Най-доброто за кого" е обаче въпросът. Понякога отговорът "за теб" не е правилният, но друг път е. Например технологиите по-скоро са повод за оптимизъм. Затова изводът не е "мрънкай", а "мисли". Правото на избор се оказва и нелеко задължение.

Петър Табов

EDITORIAL



Божествени гейм-оферти

Обади се на Иисус, поръчай сега!

В днешно време спамът и всичко нему подобно, е крайно болезнена тема. Особено що се отнася до т.нар. "ексклузивни предложения". А сега, в навечерието на Рождество Христово, валят двойно повече и какви ли не "примамливи" оферти. Ето например на какво се натъкнах в една спокойна предколедна вечер в Интернет: "Деца! Приемете Иисус Христос за ваш Господ и Спасител и спечелете безплатен PlayStation 2!". Адресът е *http://www.landoverbaptist.org/news01-04/ps2.html*, а офертата за спасяване на душата важи само за хлапета и тийнейджъри.

Първоначално не знаех дали да вярвам на очите си. Звучеше ми толкова изродско и абсурдно и същевременно е написано с тон, характерен за всички сектантски щуротии. Ето как започва въпросното неповторимо предложение на Лендоувърската баптистка църква: "Хей, деца, ако мама и татко не са ви купили PlayStation 2 за Коледа, вие все още можете да получите един БЕЗПЛАТНО! Чували ли сте някога за Иисус Христос? Е, Той е чувал за вас! И Той иска да притежавате всички готини играчки, за които родителите ви се скрънзат."

Ако сте заинтересовани от предложението за безплатния PlayStation 2, трябва просто да направите следните три неща:

1) Кажете на Иисус, че мразите родителите си и че предпочитате той да бъде вашият татко. Поискайте да опрости греховете ви и се окъпете в неговата кръв (ще я видите на екрана, докато играете на безплатния подарък Grand Theft Auto III)

2) Намерете една от кредитните карти на мама или татко (още по-добре – празен чек)

3) Обадете се в офисите на църквата ни и ние ще ви инструктираме на бърза ръка как да използвате кредитната карта на родителите ви...

В крайна сметка се оказа, че това е един от най-добрите пародийни сайтове на всички сектантски глупости в Интернет. Само разгледайте форума и ще паднете от коня – всеки нов член започва с ранг "Неспасен боклук", хората с около 80 поста са "Аз вярвам в Лендовър", а модераторите са "Истински християни™".

Ако пък отидете на "търговската част", ще ви посрещне надписът: "Помогнете на най-любимата църква на Господ да остане онлайн, докато Иисус не се върне на земята, не унищожи Интернет и не запрати всички ви в ада. Купете си официалните стоки на Лендоувърската баптистка църква! Слава на Бога!"

На същия сайт се мъдри и официален анонс на един най-нов бонус пакет от карти за Unreal Tournament 2004, които ще пресъздават епични библейски битки. Вие самите ще можете да играете например като Исус, който ще се разхожда из Йерусалим и ще пуца, въоръжен с шокова пушка, заедно с учениците си. Смърт на всички грешници!

Така или иначе, майтап да става. Не е нужно да приемаме всичко толкова насериозно. Но все пак – дай Боже всекиму по един безплатен PlayStation 2 или PC от последно поколение!

Амин! ;)

Владимир Тодоров

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

Внимавайте с World of WarCraft!

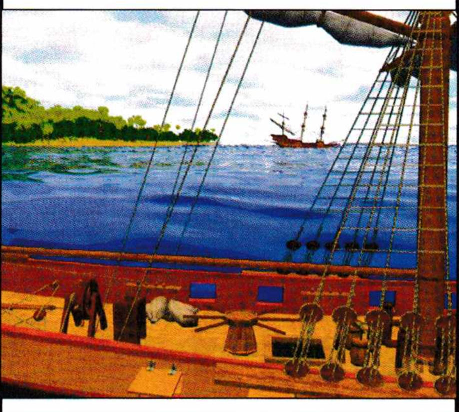
Още през първия месец от стартирането на онлайн-ролевата игра World of WarCraft авторите забраниха достъпа на няколко геймъра, регистрирани на сървърите им. Като причини за банването те обявиха нечестността на играчите, които са ползвали спийд-хак. Направеното има за цел да покаже на всички геймъри, че компанията не толерира чийтъри и би изтрила акаунта на всеки, който играе нечестно.

Restricted Area и извън Германия

Разпространителите на култовите Postal 2 и Gangland Whiptail Interactive обявиха, че смятат да издадат играта Restricted Area в цяла Северна Америка и Европа. Това се случва, след като преди време въпросното заглавие се появи само на територията на Германия. Най-вероятно през април 2005-та екшън-ролевата игра ще може да се продава и в останалите европейски държави. Интересът бе привлечен към нея, след като на наградите за немски производители на развлекателен софтуер, Restricted Area получи пет номинации, включително за най-добра PC игра, най-добри герои и най-добра история.

Pirates of the Burning Sea отново се бави

Ако сте поглеждали този месец на сайта на Pirates of the Burning Sea, в секцията за често задавани въпроси, сигурно сте забелязали тъжната промяна. Вместо "През последното тримесечие на 2004-та" на въпроса, кога ще излиза играта, авторите от Flying Lab са поставили "Все още няма обявена дата". Така изведнъж се оказва, че дългоочакваната масова мореплавателна мултиплейър онлайн ролева игра едва ли ще види бял свят тази година. За съжаление Flying Lab вече за пореден път отлагат това заглавие.



TO BE CONTINUED...

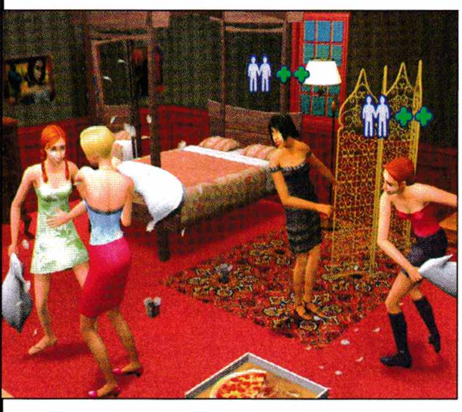
Ще има нова C&C: Red Alert игра!

Добра новина за всички маниаци на тема Command & Conquer! Днес Electronic Arts оповестиха в писмо към закоравелите фенове на въпросната RTS поредица, че вече се работи усилено върху нова част на Red Alert. Тя ще се захранва от ъпдейтнатата версия на енджина, който ще видим в The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, а върху нея се труди екипът, отговорен за появата на Command & Conquer Red Alert 2, Command & Conquer Yuri's Revenge и Command & Conquer Generals.

Първо продължение за The Sims 2

От Electronic Arts с радост обявиха, че през март ще видим първия официален адон за тяхната хитова геймка The Sims 2. Продължението ще се казва The Sims 2: University и разбира се, отново е разработвано от геймстудиото Maxis. То ще пренесе симовете в китно колежанско градче в американски стил. В него вашите виртуални Аз-ове ще могат да се явяват на изпити, да членуват в университетски клубове, братства, сестринства, да се веселят по купони и всичко друго, типично за щатската младеж.

Тази новина дойде малко преди изпълнителният продуцент и вицепрезидент на геймстудиото Maxis да обяви гордо, че това ще е първият експанжън от една неочаквано голяма поредица. Той обеща, че The Sims 2 ще бъде снабдявана с толкова допълнения, колкото геймърите имат нужда, за да изпитат пълно удовлетворение от виртуалните си превъплъщения. Изглежда машината за пари работи безотказно...





House of the Dead III и за PC

За радост на всички хорър фенове този месец SEGA Europe съобщиха новината, че през февруари 2005 ще пуснат PC версията за своя конзолен аркаден шутър House of the Dead III. Единствената генерална новост в играта е, че за разлика от конзолните варианти, присъства двуцевката, с която можете да убивате по няколко гада наведнъж.

Tom Clancy's Rainbow Six 4 напролет

След като на сайта на GameSpy се разнасяха слухове, че французите от UbiSoft, най-вероятно ни готвят Tom Clancy's Rainbow Six 4, това бе потвърдено и официално. Играта вероятно ще се появи на пазара през пролетта на 2005-та и ще излезе за PC, PlayStation и Xbox. За разлика от предшествениците си бъдещата част ще бъде далеч по-мрачна и кампанията в нея ще ви представи двама главни герои. Това ще са лидерът на екипа Динг Чавес и снайперистът Дитер Вебер от Team Rainbow.

Eidos планират продължение на ShellShock

Eidos смятат да издадат продължение за техния наскоро излязъл шутър ShellShock: Nam '67. Това стана ясно покрай последните финансови отчети на фирмата. Оказа се, че посветеният на войната във Виетнам шутър се е продал доста добре и досега е реализирал над осемстотин хиляди бройки. Според грубите планове на фирмата втората част трябва да донесе дори и по-добри приходи.

Филм по DooM

Този месец електронното издание Dark Horizons разкри маса подробности относно подготвяния филм по култовия DooM 3. Те се позовават на думите на чешки репортер, който посетил мес-



тата в Прага, където филмът се снима. Според него историята на екранизацията ще е свързана с осем морски пехотинци, които изненадващо биват изпратени на секретна мисия до тайна военна база. Тя се намира на незнайна, далечна планета и когато нашите момчета пристигат там, се натъкват на огромно количество очакващи ги гадини. За разлика от PC-заглавието гадините са само мутирали хора. Те са плод на експеримент, свързан със създаването на свръхмодерен вирус. Военните нямат избор: обречени, на незнайна планета, те започват да се бият... Според режисьора на филма жанрът му ще е по-скоро хорър, отколкото екшън. Част от бойните сцени ще бъдат специално заснети от първо лице с цел приближаване на усещането до това в играта. Други прилики с PC версията на DooM 3 ще са оръжията. В DooM: The movie ще има и BFG и разбира се, класическата резачка.

Екранизация на Halo

Според непотвърдени данни от сайта Ain't it Cool геймстудиото Bungie вече е подновило преговорите си с филмовия гигант Warner Brothers. Според новината на страницата научно-фантастичният шутър Halo ще послужи като основа за филм, само ако Ридли Скот поеме сценария.
Тези изисквания са меко казано високи, защото известният холивудски сценарист и режисьор, отговорен за хитове като "Пришълец", "Блейд Рънър", "Телма и Луис", "Ханибал", "Блек Хоук" и "Гладиатор", със сигурност ще поиска доста добро заплащане. Да се надяваме, че слуховете са верни и Bungie ще успеят да се спазарят с Warner Brothers. Така в скоро време може да станем свидетели на първата добра екранизация на PC игра.

Колин Макрий тренира на Colin McRae Rally

От Codemasters официално разпространиха информацията, че застаряващата рали-звезда Колин Макрий се подготвя с Colin McRae Rally 2005 за седемнадесето-







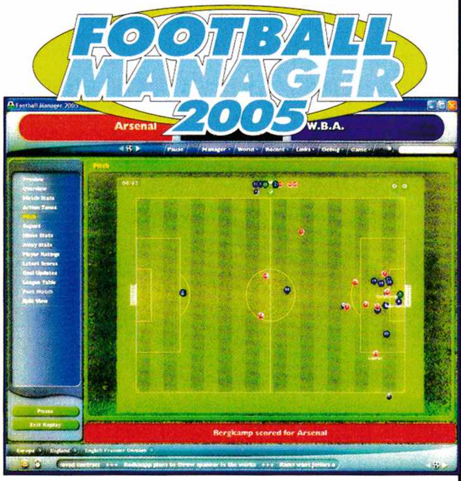
то състезание на шампионите по мотоспортове.
Той е поръчал на геймразработчиците да инсталират свои онлайн геймсървъри в базата му в Шотландия, благодарение на които ще може да разцъква в мрежа. МакРий е избрал за съекипник състезателя от Формула 1 Дейвид Култард и те вече загряват, за да спечелят френската титла. Този звезден тандем ще се изправи срещу досегашния водач във WRC и миналогодишен шампион в лигата Себастиян Льоб, който е в екип със седемкратния първенец от Формула 1 Михаел Шумахер. Дано тренировките на Колин успеят да му помогнат да победи.

Радост за душата – UEFA Champions League 2004-2005

Този месец бе подписано ексклузивното споразумение между Electronic Arts и УЕФА, според което EA SPORTS ще произведат и издадат първата официална игра, посветена на шампионската лига за сезона 2004-2005. Нейното заглавие ще е просто UEFA Champions League 2004-2005 и с него се е заело студиото, работещо над всички подобни заглавия - EA Canada. В момента новата футболна симулация е обявена с пускова дата февруари 2005-та за PC, PlayStation 2, GameCube и Xbox.

Football Manager 2005 в златна мина за SEGA

Този месец SEGA Europe се похвалиха, че през първата седмица на пазара разпространяваният от тях футболен мениджър Football Manager 2005 се е превърнал в най-бързо продаваната игра на компанията. Той е дело на Sports Interactive - пичовете, отговорни за всички досегашни част на Championship Manager. Финансовите очаквания на компанията са играта да достигне продажби над половин милион копия като по този начин счупи още няколко рекорда.



ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
The Matrix Online	Warner Bros. Interactive
The Punisher	THQ
SWAT: Urban Justice	Sierra
Dungeon Lords	DreamCatcher Interactive
Shadow Vault	Strategy First
X-Plane 8.00	Tri Synergy
Wartime Command: Battle For Europe 1939-1945	Codemasters
Dreamfall: The Longest Journey	Funco
COPS 2170: The Power of Law	Strategy First
IHRA Professional Drag Racing 2005	Bethesda Softworks
Close Combat: First to Fight	Destineer
2005 Atomic Enforcer	Got Game Entertainment

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.



FOOTBALL MANAGER 2005

Купете половин кило семки, изключете си телефона, избягайте от училище - ето го Football Manager 2005, новият Championship Manager. Страхотен, както винаги. Но дали не е по-добър от преди?

Обичам я тази игра, наречена футбол. А от няколко години обичам и месец декември, защото тогава пазарните взаимозависимости ми дават възможност да поиграя и на друга своя любима игра – Championship Manager. Е, през тази година името ѝ вече е друго, но удоволствието е същото. Sports Interactive са свършили обичайната добра работа и са създали удивително подробна база данни с футболисти: всеки със своите недъзи, но и предимства, качества, но и пороци, трансферни цели, но и трансферна цена. Човек дори добре да живее, играе на футболни мениджъри. Причините за това не са една и две. Ако все още не сте изиграли поне половин сезон с Football Manager 2005, не сте от истинските фенове, честно.

Рекламният слоган на тазгодишния мениджър е: "Addiction has a new name" (англ. – Пристрастяването има ново име). След раздялата с Eidos разработчиците от Sports Interactive загубиха правата върху марката „Championship Manager" и трябваше да помислят върху друго заглавие за своя проект. И докато „новият" Championship Manager 5 на Eidos ще излезе някъде през пролетта (твърдят запознати), Football Manager ми позволи да натрупам впечатления преди всичко от положително естество – тук и сега. Когато преди 12 месеца по това време стана ясно, че се задава „развод", мнозина предрекоха, че едва ли феновете ще изоставят любимата си игра и че за тях марката е по-скоро без значение. Факт – за истинския почитател на футболния мениджмънт е важна статистиката и броят на показателите, които отчитат спортно-техническите качества на играчите, а не цветовото многообразие и графичните експлозии.

ФУТБОЛЕН МЕНИДЖЪР	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	SEGA
сайт	www.footballmanager.net
хардуер	Pentium 700 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

А-то и Б-то на кожено кълбо и зеления килим

Ако не сте докосвали в живота си футболен мениджър, ще се опитам да ви вкарам в играта с две изречения – заемате позицията на старши треньор и главен мениджър, грижите се физическата подготовка и тактическата дисциплина, осъществявате трансферната политика на отбора и следите внимателно конкуренцията. Положителните мигове на тази тежка работа са победи с "класическото" 3:0 над вечния съперник или среща със собствениците на клуба, които изразяват задоволство и ви вдигат заплатата и трансферния бюджет.

Принципът в този жанр е един и същи от години. Фината настройка е това, което прави всяка следваща версия на това виртуално забавление още по-добра. В актуалната ревизия намесването на потенциометрите касае „мозъците" на играчите ви. Те са вече хора с характер и големи заплати, следователно и се влияят от всичко. Освен че много по-активно, отколкото в предишни версии, предявяват претенции за повишение на заплатата, подписване на нов договор или по-значима позиция в титулярния състав, звездите на отбора вече могат да се изказват публично и да коментират пред журналисти работата на треньора. Съвсем реален сценарий е да прочетете, че Димитър Иванков е недоволен от стартовия състав и от дължината на скамейката или пък да чуеш коментари от страна на Зинедин Зидан за качеството на тренировъчния процес. Макар че е трудно да се повярва на пръв поглед, футболистите в играта по-активно развиват способностите си да ритат (визуализира се с приятно зелени стрелкички нагоре или гнусно червени надолу), освен това възрастта видимо се отразява на качеството им на игра. Така играчите в края на 20-те си години са най-силни и най-добри, а след 30-тата си година преминават зенита на кариерата си и започват да допускат повече грешки. Качествата на футболистите се определят от 34 фактора. Те се точкуват от 1 до 20 – играчи с равномерно разпределени 16-ици са по-добри от такива с една или две 20-ици, но преобладаващи 10 или 12 при другите способности.



Тренер без помощник е като процесор без копроцесор

Успехът в кариерата ви зависи от добрия екип и отличната работа по предварителната оценка на играчите и то не само вашите. На практика без нови попълнения съставът ви рядко ще успее да изплува и да почне да бие наред. Изборът и наемането на качествени помощници ще ви спестят не само средства и нерви – все пак винаги е добре, когато има кой да го отнесе за купуването на "онзи куц кон", който внезапно се оказва, че не може да се сработи със съотборниците си. Макар че опциите за тактически схеми и инструктаж, както и за различните видове тренировка, са огромно количество, истинският фен ще забележи, че системата е практически непроменена в сравнение с Championship Manager 4. Същото се отнася и за провеждането на мачовете, където въведената преди година схема за търчащи по екрана точки, които преследват една по-бяла точка и се опитват да я набутат в една от двете врати, е запазена без изменения. Отново прави впечатление липсата на търчаща черна точка, която да бъде обвинена за нещо или евентуално накачулена от другите точки по време на мач.



В цялата си еуфория обаче все пак не можах да пропусна факта, че Football Manager ужасяващо силно прилича на своя предшественик, излязъл със старото име. Практически това си е актуалната ревизия за сезон 2004/2005 на добре познатия Championship Manager 4 плюс щипка шарения заради новия издател Sega. Менютата приличат много повече на вътрешния дизайн на Windows XP, като вече отсъства онази приятна ръбатост от едно време. Това няма да разочарова никого, защото феновете на поредицата са свикнали с подобна политика от страна на разработчика – за десетте години на своето съществуване играта е променяна фактически четири пъти като интерфейс, но е излизала всяка година...

А знаете ли кое е общото между „Господари на ефира" и момчетата от Sports Interactive? Не, не става въпрос за гафове. Говорим си за огромно количество безименни бачкатори „зад кадър", които неуморно следят, записват и обработват случващото се по стадионите или на екрана. Откакто се запознах със серията Championship Manager, словосъчетанието „база данни" придоби нов смисъл за мен. Изведнъж това вече не бяха просто две думи, свързани със сухостта на фактите – изведнъж това се превърна в предимство, в знание и в статистическа компетентност. 2500 човека наброява екипът от статистически пчелички, наети от Sports Interactive да анализират силата на завършващия удар при Тиери Анри, точността на пасовете при Дейвид Бекъм или реалната форма на Алесандро дел Пиеро. Работата им очевидно има смисъл и това се доказва от непрестанния успех на поредицата през последните години. Само в Европа, наистина, но все пак успехът е мащабен.

Ние, българите, в частност, имахме какво да желаем. Ако случайно ти се е искало да управляваш по-успешно съдбата на ЦСКА, Левски или Литекс, до този момент това можеше да се случва само като пожелание. Или евентуално през уикендите преди и след мачовете от републиканското първенство, когато всички знаят перфектно причината любимия отбор да е паднал с два гола разлика – или съдията, или фактора «гостуване». Е, Football Manager 2005 вече ни печели за каузата си с включването на

българското първенство

Както си му е редът освен с отборите от „А"-група ще можете да докажете, че ставате за треньор и с играчи от втория ешелон. Само сега и никога друг път ще можете да се насладите на дербито Доростол (Силистра) срещу Конелиано (прогноза: едно/хикс)...

В резюме бих казал, че Football Manager 2005 е най-добрият футболен мениджър от 12 месеца насам. Истина е също обаче, че ако Eidos се стегнат и произведат каквото трябва, през пролетта може би ще станем свидетели на завръщането на Championship Manager. Засега обаче в пълна сила важи френското *Le roi est mort, vive le roi* („Кралят е мъртъв, да живее кралят" – нещо, което благородниците са крещели с пълно гърло при смяната на властта във Франция с надежда, че могат да запазят придобитите си привилегии и при новия владетел).

Александър Бойчев





HALF-LIFE 2

Струваше ли си чакането?!

3D SHOOTER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	5 CD / 1 DVD
издател	Valve / Vivendi Universal
сайт	www.half-life2.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0
платформа	PC

По принцип е много по-трудно да се пише за игра като Half-а. Дори да оставим настрана вътрешната борба между влагането на хумор и наложителната информативност, няма как да не се чувстваш леко скован от факта, че играта ще мине през ръцете на много хора и че това, което си написал, ще се прегледа под лупа от хиляди очи.

Има и личен мотив за вълненията ми, разбира се. Халфът бе първият шутър в геймърската ми биография. Игра, която малко или много е формирала представата ми за жанра и дори и до днес влияе на оценките, които давам в статиите. И не само за мен – това заглавие, барабар с първия експанжън Opposing Force (Blue Shift-а с 4-те си часа геймплей успя повече да разздразни феновете, отколкото да даде нещо ново), е оставило дълбоки следи в сърцата и душите на милиони геймъри и модмейкъри по целия свят. С велика история, перфектен за времето си енджин и множество модификации, ед-

на от които превърнала се в основоположник на прогейминга такъв, какъвто го познаваме днес, Valve спипаха златната кокошка за тъткака и я оскубаха на макс. Е, може би малко се пооляха с последното, защото 7 години вече чакаме продължението. А както знаете – първите 7 години са най-важните.

Какво се случи през цялото това време? Valve закупиха Counter-Strike и горе-долу така успяха да си спасят задниците от банкрут. Тръгнаха да правят Team Fortress 2, но работата увисна и започна да се чака евентуално продължение с нов енджин. Следвайки последните тенденции в бранша, и алфата на Half-Life 2 (HL2) безконтролно изтече по канала, за да се появи на хиляди iso-сървъри и дори прилежно опакована в DVD-бокс в Русия. В същото време id Software показаха зъбки и изстреляха на пазара "Обреченост 3", с което отново направиха мощна стъпка напред в геймеволюцията. Blizzard пък изкараха на пазара 3 нови игри и 3 експанжъна... въпреки че това няма кой знае какво общо с темата, но е добре да не се забравя.

Сити 17

Определяна като своеобразен "интерактивен филм", първата игра от поредицата Half-Life имаше един от най-перфектните сюжети, правени някога в бранша. Вие, поемайки ролята на Гордън Фриймън (учен от изследователския комплекс Блек Меса), участвахте в секретен експеримент, отворил портал към измерението Xen. Както може да се очаква, следва тотална инвазия на извънземни. По някое време в партито се включват и военните, дошли да решат проблема като премахнат очевидците на случилото се. И постоянно насам-натам щъка един странен чичка с костюмче и куфарче. В крайна сметка изчиствате всичко по пътя си и осъществявате контракт от него... Ако не сте играли първия Халф, определено трябва да го направите, не само защото историята във втората част е тясно свързана, но и защото играта се нарежда в топ 5 на най-добрите шутъри за всички времена.

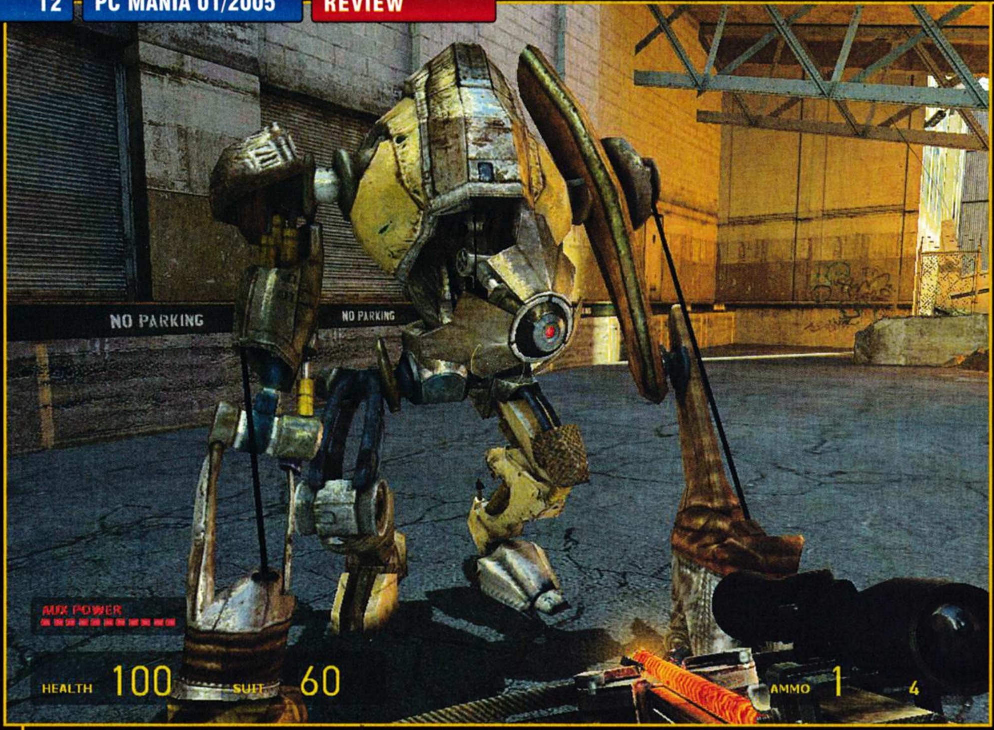
Сега, няколко месеца след инцидента в Блек Меса, отново ще се въплътите в ролята на Гордън. G men – мистериозният човек с куфарчето, ви изпраща в City 17 – странно градче, в центъра на което се извисява цитаделата на бившия шеф на тайния изследователски комплекс от първата част. От кратки разговори с хората на перона и от афишите по стените разбирате, че във времето, докато сте отсъствали, портали към Xen са се отворили навсякъде. Земята е обявила война на нашествениците... след което е капитулирала. Всички хора, с изключение на избраните за надзиратели, са превърнати в един вид роби, принудени "доброволно" да участват в генетични експерименти. Родната ни планета е напълнена от извънземни, но с вас се завръща и една легенда. Една нова надежда за свобода, вървяща с името ви (от англ. Freeman – Свободния).

И докато хвърчите по покривите на града, минути след пристигането си, в опит да избегнете свистящите покрай ушите ви куршуми разбирате, че от вас се очаква да сте месията. Да станете този, който ще сложи край на тиранията и ще прогони извънземните. Естествено, няма да сте сам. Valve отново са проявили истинска гениалност като са избирали съюзниците ви...

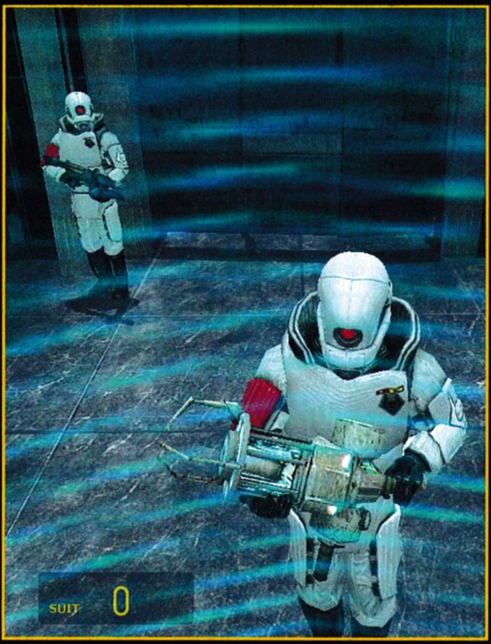
Нещо ново. Нещо по-така...

Друга задължителна причина да сте изиграли първата част на играта са множеството препратки и намигвания към нея, които ще накарат незапознатите да гледат с недоумение, а тези, които вече са се потопили в света на Халф-а – да се подмокрят тихичко от кеф.

Първото действащо лице от миналото, с което ще се сблъскате, е Барни Калхун – готското ченге, застреляло не









един и два face crab-а в "Блек Меса". Но всъщност там на всички куки им викаха Барни. Ще се срещнете и с някои от учените от стария ви екип, пощурели малко през изминалото време и сдобили се с нови домашни любимци. Изродщината си проличава най-ясно при срещата ви с първия head crab – опитомен и представен ви с думите: "Е, на нея зъбите са извадени и единствено може да се опита да се оплоди на лицето ти. Неуспешно разбира се". Да, рачетата отново ще ви изкарват акъла със своите подскоци.

Претърпели са няколко метаморфози и вече е добавен още един вид. Вече не само пъплят и скачат, но могат и да бягат – при това доста пъргаво, ставайки доста трудни мишени. Новият подвид е черен и освен стандартните щети ви заразява за кратко, смъквайки издръжливостта ви до 1. И ако има някой друг да ви цапне в същия момент, не ми се говори... За щастие отново сте под защитата на верния си костюм от "Блек Меса".

Предлагащ допълнителна броня и фенерче, с което да осветявате тъмните кътчета по пътя си, неговият нежен женски глас ще ви навява меланхолични спомени за приключенията ви из коридорите на подземния комплекс от първата част. Гадно е обаче, че фенерчето, енергията, необходима ви за спринтиране, и издръжливостта ви без въздух под вода, са взаимно свързани и зависят от един и същ показател. По този начин плуване със запалена лампа или спринт и скок във водопад се наказват със задължително удавяне.

Но да се върнем към съществата, срещу които ще трябва да се изправите. Зомбитата (резултат от кацването на някой face crab върху главата на нещастен хуманоид) също са претърпели няколко промени. Освен стандартното полуразложено тяло с "раче" на главата ще

БЪЛГАРСКАТА СЛЕДА

Да ви изглежда City 17 доста познат? Да ви прилича на "Младост" или "Зона Б5"? Направиха ли ви впечатление остъклените по български маниер балкони на панелните блокове? Забелязахте ли, че потрошените коли са лади, жигулита и трабантчета... А нашенският маниер на регистрационните номера? Ами порутената катерушка и пързалка? Да, точно тези, които можете да видите, ако надникнете през балкона. Сигурен съм, че не сте пропуснали и завод "Цимент".

И на финала - абревиатурата Н.Л.О...

Играта е пълна със скрити намигания към нас. И да, първото име, изписано в Credits, е на българин, не на руснак. Става дума за артдиректора на проекта Виктор Антонов, който, изглежда, се е вдъхновявал активно, скитайки из постапокалиптичните пейзажи на българската столица. Затова някои от местата, които ще посетите, ще ви заприличат на Сточна гара или площад "Гарибалди". А в далечината може и да мернете лъскавите кубета на храм-паметник "Александър Невски".

срещнете оглозгани и виещи "бегачи", както и огромните "носители", замерващи ви с някой от петте черни краба, занитени към гърба им.

Основните ви опоненти ще са и войниците на капитулиралата пред извънземните човешка администрация, заедно с елитни части от киборги и цяла серия машинарии. Отново, както беше и в първата част, изкуственият интелект на враговете е на огромно ниво и е основният им коз срещу вас. Носят стандартно въоръжение и всеки сам по себе си не представлява голяма опасност, но когато са в група, се превръщат в адски трудна пречка по пътя ви. Постоянно се опитват да ви изтласкат от моментната ви позиция с гранати и са адски трудни за измамване. Невероятно точни са и номерът с показване на носа през вратата, жизнерадостно помахване към говедата в стаята и вик "Юху! Ко стаа, пичове!", вече не работи. Ако очаквате след малко да цъфнат на старата ви позиция, където да им пръснете черепите, просто няма да стане. Напротив – ще ви дебнат и ако се опитате отново да им подсвирнете, ще ви засипят с олово.

Aliens

Както споменах няколко пасажа по-горе, ще се изненадате от съюзниците си в тази игра. Освен учените и останалите хора от съпротивата, ще се срещнете с изключително дружелюбните (вече) "циклопчета" от първата игра, които ви нанасяха токов удар. Само че вече ще ви посрещат не с електрошокче, а с Йода style изреченийце и вяла... ъх, усмивка. В HL2 акцентът е паднал по-скоро върху битките ви с хора, отколкото с инопланетяни и единствените по-големи от крабовете чуждоземни организми са Lion Ants и огромните Strider-и.

Първите са странна кръстоска между пясъчен бръмбар и вълкодав. Напомнят на арканидите от филма "Звездни рейнджъри". Ще ви гърчат през 1/4 от играта и след това ще ви... не, това ще ви го оставя за изненада, прекалено добро е, за да ви развалям кефа като ви го кажа още тук. Вторите ще срещнете към края на играта. Става дума за огромни трикраки говеда, напомнящи за бойни машини от романа на Хърбърт Уелс "Война на световете". Трудно умират и можете да ги свалите само с базуки. Докато се разхождах из цитаделата в City 17 обаче, зърнах няколко други породи, които не бяха включени в действието на играта.

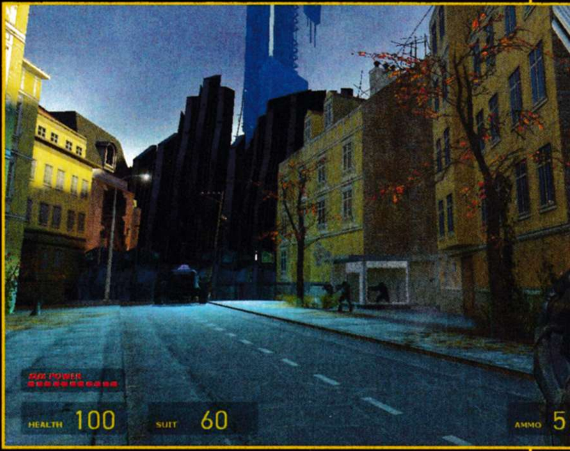
Това, заедно с отворения финал, ме накара да се замисля, че наистина слуховете ще се окажат верни и приключенията на Фрийман ще ни бъдат разказани под формата на трилогия. Предвидени са и boss битки, като отново първата е с хеликоптер (хе-хе). Ще се сблъскате и с няколко малки, супер досадни дроидчета, навяващи аналог с "Матрицата". Едните представляват летящи камери, които ви заслепяват, ако ги нападнете, а ManHack-овете са адски машинарийки, левитиращи и стържещи всичко наоколо с прикрепените си остриета.

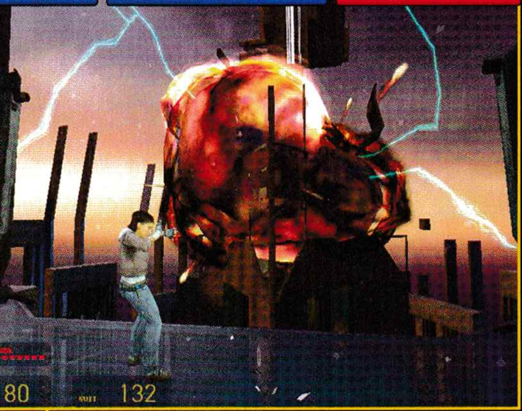
На оръжейния фронт – нищо ново

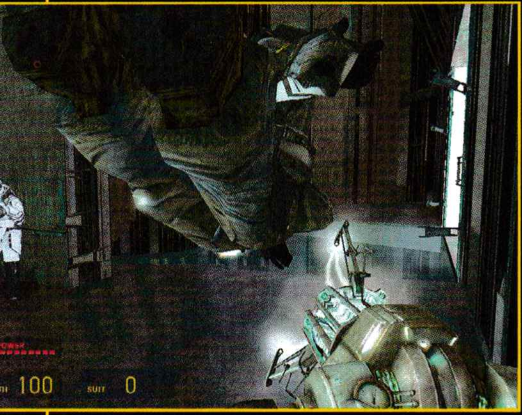
Едно от малките разочарования, свързани със заглавието, е арсеналът. Отново добре познатите ни 9-мм пистолет и револвер, спас-ка, малък автомат с подцевен гранатомет и ракетомет с лазерно насочване, обикновени гранати, арбалет и едно футуристично пушкало, заместващо щурмовата карабина.















Орязани са алтернативните режими на стрелба на двата патлака (скорострелност и лазерен мерник за колта), както и за базуката. Автоматът е направен адски неточен. Залепващите се за стената мини изобщо не присъстват, а стрелите на арбалета вече рикошират в стени. Запазена е и системата за поражения от първата част.

Най-голямата ви придобивка е гравитационното оръжие. Имам подозрение, че е замислена предимно като демонстрация на невероятната интерактивност и на физичния енджин, но въпреки това си остава една от най-оригиналните хрумки в жанра като цяло. Да не говорим, че в последните мисии се "ъпгрейдва" и напълно разкрива потенциала си. В общи линии с това оръжие можете да бутате всичко, попаднало ви пред взора – включително и коли. А пък с десния бутон можете да вдигате по-малки обекти и да ги запращате срещу враговете си, включително и хвърлените по вас гранати. Адски полезно е, когато мунициите са кът. Пък винаги е забавно да потрошиш цяла сюрия гадове с една тухла четворка. Понякога ще можете да го използвате и за да си натрупате сандъци като стълбичка или за преодоляването на други препятствия. Можете да вдигате амуниции и аптечки. Също така е възможно да си мъкнете маса или варел, за да ги ползвате като щит срещу вражия огън. Само внимавайте варелчето да не е от червените, че става лошо... Ще срещнете и енергийното пушкало от първия халф, но монтирано на бъгито, което можете да карате.

Атмосфера & Co.

Това определено е игра, която успява да напълни дълбоко под кожата ти и да започне да снася там яйцата на параноята. Умело са смесени военния екшън със сървайвъл хоръра в стил Resident Evil, а превзетото от зомбита ниво и лудото попче в него заслужават Оскар за добре структурирано действие и въздействие върху публиката.

За усещането допълнително допринасят и звуците. Стряскащите писъци на зомбитата, крясъците им, когато ги подпалите, подвикванията между командосите, свистенето на вятъра в ушите ви (нивото с моста е гениално) и чаткането на куршумите в различните повърхности. От Valve просто са се надминали. Наистина през по-голямата част ще сте полуживи и редки са моментите, в които двете скаличкi долу в ляво на монитора ще показват 100/100. В играта няма случайни неща и можете да сте 100% сигурни, че след поредната здрава схватка ще ви чакат обилно аптечки и муниции. Което малко разваля общото усещане. В смисъл – кой по дяволите се е врял насред плаж, населен с гадове, за да ви подсигури медицинско обслужване?!

В този ред на мисли не трябва да се подмине и гениалността на дизайна на някои от нивата – уви, вече няма забежки из други измерения, но пък чудесно са комбинирани интензивността на градските боеве, престрелки от голямо разстояние по плажовете извън града, лудешки и адреналинов слалом с ховър шейна по каналите и накрая – внушителния интериор на цитаделата.

Спазена е и модата да се вкарат превозни средства – в случая гореспоменатите шейна и бъги. Малко помощ – бъгито може да се ускорява с shift-а, както при спринтирането. Това е достатъчно, за да прескочите някои на пръв поглед "невъзможни" препятствия.

Source и малко "мрън-мрън"

Графичната система на HL2 определено донякъде оправдава дългия процес за разработка. Въпреки че не достига нивото на Doom 3 при осветлението, използваният Source-енджин го натупва в графа физика, мимики и чувство за реализъм. В стремежа си да се изфукат дизайнерите малко са попрекалили и на моменти просто ви втръсва да гърмите бидони или да наблюдавате гърчещата се в ненужно много мимики физиономия на поредното NPC. Въпреки това засега Half-Life 2 определено е играта с най-добре анимираните персонажи...

А най-хубавото нещо според мен е отвореният финал. Историята като че ли поставя повече въпроси, отколкото отговоря на вече зададените. Така че ще чакаме трета част. А между другото, играта е велика, най-добрият сингъл шутър на годината и чакането определено си струваше.

Георги Панайотов

HL1&CS: SOURCE

В бонус към пакета с играта влизат и тези две геймки, представляващи римейк на оригиналите, но с новия Source енджин. Относно Half-а - визията е малко по-добра от тази на high definition pack-а, дошъл с Blue Shift, но далеч зад Half 2. Задължително го изпробвайте, ако досега не сте имали шанса да видите що за чудо е. CS, от своя страна, е с модела и системата на оригинала си.
Така вторият доайен в класацията на PCM е възкръснал за нов живот с нови текстури (графиката на оригиналния CS е меко казано допотопна) и добавени функции към физичния двигател на играта. От една страна, хардкор феновете на "кънтъра" възроптаха, че много им е паднал фреймрейта и това им влияе на стрелбата. Други пък ги обвиниха, че на крива ракета космите ѝ пречат. Лично аз се накефих на възможността да изстрелям с откос варел по някой противник, не че върши кой знае какво, но си е фън. И все пак, ако желая здрав отборен екшън, в който тактиката и стратегията да са на челно място, заедно с комплексността на геймплея, то бих направил един BF: 1942. Лично мнение.

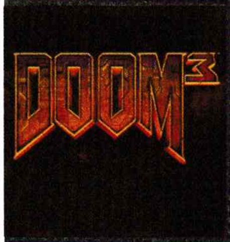
изпрати sms на номер **2260** Mtel и GloBul

обади се от стационарен телефон на **0900 40 400** Mtel и GloBul

весели празници

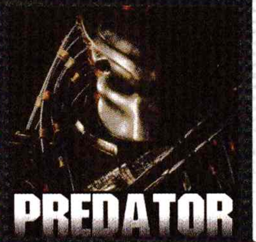
ЦВЕТНИ КАРТИНКИ


99044



99064


99046



99047

TRUE TONES

звуци за твоя gsm

поддържани модели

NOKIA 7700; 9500; 3600; 3620; 3650; 3660; 7650; N-GAGE; 6260; 6600; 6620; 6630;7610; 3300 **Sony Ericsson** Z1010; P800; P802; P900; P908; K700i; K700c; S700i; S700c, P910i; P910c; P910a **Samsung** SGH: D410; P510; C100; C110; E100; E400; E700; E710; P400; S300; T400; V200; V200C; X100; X450; X600 **Siemens** S55; S56; S57; SL55; SL56 A60;C55; C56; 2128; CT56; C65; Cf62; Cx65; M55; M56;M65; Mc60; S65; Sx1

звук	код	звук	код	звук	код
пипируда	99148	коте	99153	цуни ме отзад	99158
pronto, кой е бе	99149	истер. смях	99154	хъркане	99159
ало шефе	99150	оргазъм	99155	хи хи смях	99160
повръщане	99151	чайки	99156	жаба	99161
джунгла	99152	чуруликане	99157	кравичка	99162


99048


99049


99050


99051


99052


99053



99054



99055


99056


99057



99058


99059


99060


99061


99062

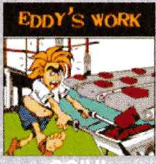

99063

ТОП ХИТОВЕ

мелодия	моно	поли
jingle bells	99065	99103
we wish you a merry christmas	99066	99104
червените ботушки	99067	99105
гергана - боли	99068	99106
jay_z & linkin park - numbencore	99069	99107
sergio del rio - parazaar	99070	99108
hoobastank - the reason	99071	99109
deep dish - flashdance	99072	99110
филм - allan v/s predator	99073	99111
азис и деси слава - жадувам	99074	99112
marga - има нещо	99075	99113
adrian copilul minune - diskoteka boom	99076	99114
герагна и деси слава - без теб	99077	99115
есил дюран - само ме обичай	99078	99116
alina & costi - necazuri si suparari	99079	99117
таня боева и руслан - черно и бяло	99080	99118
анелия - само тишина	99081	99119
алисия - excuse me	99082	99120
братя мангасарян - бай мангал	99083	99121
левски - само левски	99084	99122
химн - цска	99085	99123
abrar ul haq - punjabi touch	99086	99124
харизма - mister killer	99087	99125
азис- как боли	99088	99126
giorgos mazonakis - to gucci forema	99089	99127
o zone - dragostea din tei	99090	99128
райна и константин - тежка диагноза	99102	99129
ивана - като на 17	99091	99130
вероника - слушай ме любов	99092	99131
гергана - твоя бях	99093	99132
анелия - не знаеш	99094	99133
giorgos mazonakis - nikotina	99095	99134
кючек - хари потър	99096	99135
амет - гъци гъци	99097	99136
анелия и гергана - за теб любов	99098	99137
бони - полудявам ли	99099	99138
ивана - стриптийз	99100	99139
бг сериал - хотел българия	99101	99140

най-готините JAVA игри

* повече информация за поддържаните модели GSM на www.fresh.bg



99141

Eddy`s Work е първата игра от поредицата "Eddy`s Passions" която тепърва ще ви запознава с този герой, който е пълен идиот. Еди започва работа в строителна фирма и работата му е да събира тухлите които идват от конвейера.

Модели GSM: Nokia: 3600, 3620, 3650, 3660, 6600, 6620, 6630, 7610, 7650, N-GAGE, N-GAGE QD

ново



99145

Малкият мишок Джери се е изгубил, помогни му да се спаси.

модели GSM: nokia, motorola, samsung *



99142

Всяка игра на X-Twins открива серия от знойни снимки на секси девойки.

модели GSM: nokia *



99146

Чудовище напада Elfwood и Wiz трябва да защити своите приятели елфите.

модел GSM: nokia, samsung, motorola, sony ericsson *



99143

Тук ще научиш техниките за секс в кола

топ

модели GSM: Nokia, Samsung, Siemens,Motorola Sony Ericsson,Sharp *



99147

Земята е пренаселена от Орки, малки зли същества. Единствената надежда е обикновеният, Роланд който хората са чакали.

модел GSM: Nokia *



99144

Гаджето на Кейвмен е отвлечено! Помогнете му да я спаси

модели GSM: nokia *

цветни анимации

модели GSM: N-3100, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N - Gage, SI - M55, S55, C65, E - T68, T69, T310, P800



99163


99164



99165

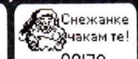

99166


99167

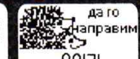

99168

sms картинки


99177



99170



99171

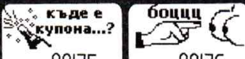


99172


99173



99174



99175 99176

как да поръчам?

поръчка с sms?

изпрати sms на номер **2260** за Mtel и GloBul с кода на продукта и индекса на GSM-а ти

1sms = 2 лв. без ддс

индекси на марки GSM -и

N	Nokia	E	Sony Ericsson
SI	Siemens	A	Alcatel
SA	Samsung	M	Motorola

поръчка от стац. телефон

набери **0900 40 400** и следвай менюто. за абонати на Mtel и GloBul

1,50 лв./ мин. без ддс

Изпрати с sms на приятел! - изпрати sms на номер **2260** за Mtel и GloBul с кода на продукта, индекса на GSM-а и номера на GSM-а на приятеля!

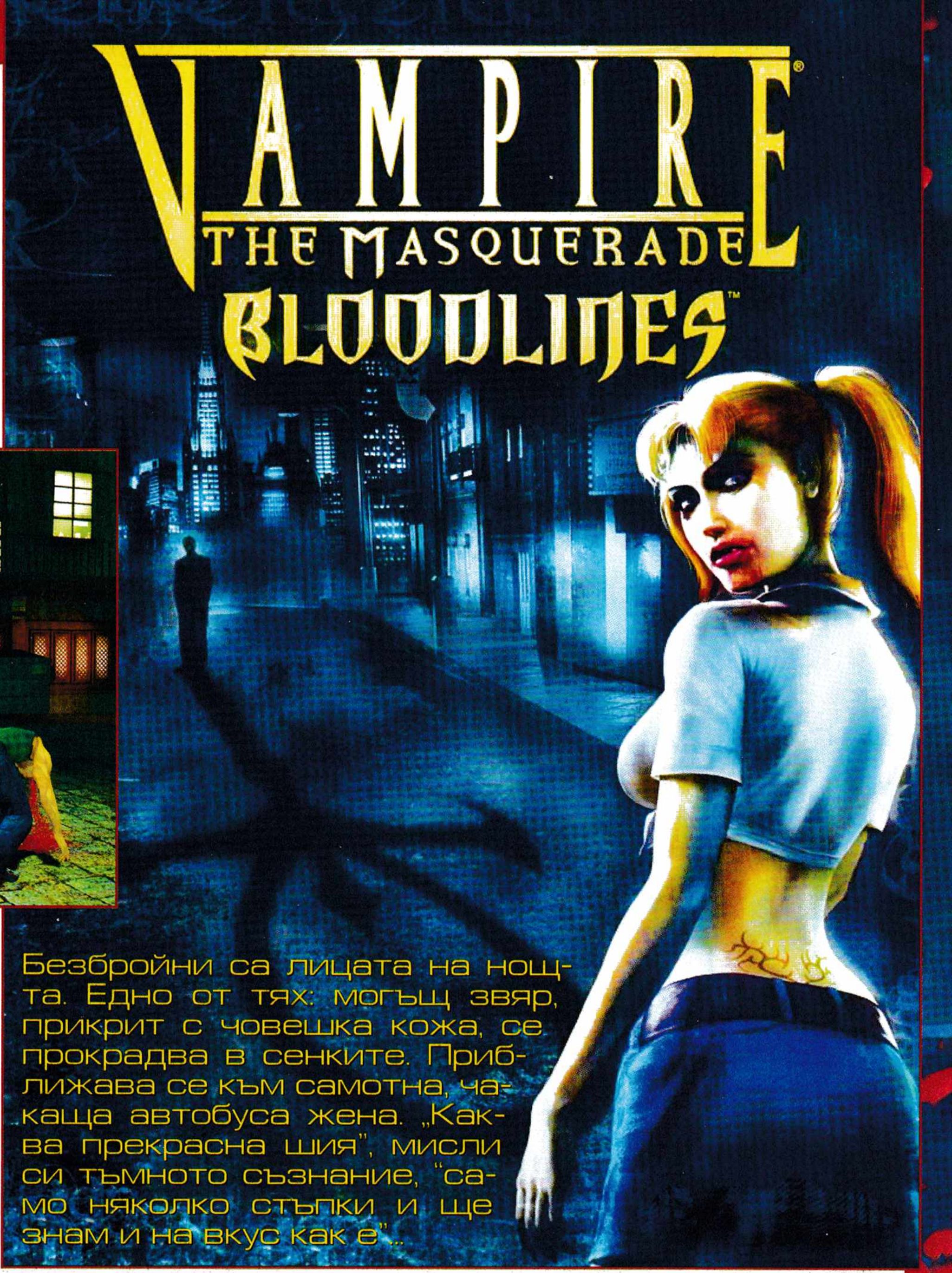
1sms = 2 лв. без ддс

за да поръчваш цветни картинки, полифонични мелоди, java игри и анимации трябва да имаш активиран WAP и съответните настройки

пример за поръчка: 65160N | 2260

за контакти: info@fresh.bg

МТелеком



Най-после! Half-Life 2 излезе! Да си призная, очаквах този ден, колкото заради пристигането на човека с "козия крак", толкова и поради една съвсем друга причина – възможността найпосле да държа в ръцете си Vampire: The Masquerade - Bloodlines. Дългоочакваната игра също се "захранва" от митичния Source-енджин на Valve и само чакаше новото завръщане на Гордън Фриймън, за да получи зелена светлина за своята премиера. Сега, след множество безсънни но-



щи, прекарани в странстване из тъмния свят, създаден от White Wolf и представен ни в компютърен вариант от Troika, мога да кажа с чиста съвест, че чакането си заслужаваше. Играта далеч не е безпроблемна, но добрите ѝ страни тотално заличиха всички породили се в мен недоволства. Каквото и да напиша, просто няма да е достатъчно.

Като започнете, първата ви работа ще е да си изберете

клан

т.е. вампирския род, към който принадлежите. Можете самостоятелно да решите съдбата си с просто кликване на компютърния гризач, или пък да предпочетете да участвате в малка анкета и да оставите на играта да избере найподходящо създадения, който пасва на характера ви. Аз лично реших да се пробвам с въпросите, отговаряйки искрено и без залъгване на всеки от тях. Бях причислен към клана Малкавиан, което си е съвсем правилно в моя случай. Така че спокойно мога да гарантирам за точността и прецизността на анкетата. Все пак в днешно време човек трябва да е малко луд, ако иска да запази поне част от разсъдъка си.

Достъпните кланове са седем на брой, всичките „доброволни" членове на Камарила. Това е древна вампирска организация, поддържаща „маскарада" и целяща сравнително мирно съжителство с човешкия род като не привлича нежелано внимание. Тоест – пиете им кръвчицата, но не ги убивате и се стараете никой да не разбере какво всъщност сте.

В зависимост от избрания клан получавате различно начално количество точки за разпределение в отделните категории показатели. Това са например физически, умствени и социални умения. Всеки клан има и набор от три свръхестествени дисциплини, някои уникални – други общи, възползващи се от мощта на вампирската кръв. Става дума за дребни трикове от сорта на суперскорост, невидимост, умствен контрол, преобразяване в животинска форма и така нататък.

Същността

Bloodlines грабва играча и директно го захвърля във вихъра на действието. Ясно ще усетите, че се намесвате във велики събития, вече приведени в ход от потайни и могъщи сили. Няма да разкривам детайли, но ако трябва да сме честни, според мен това е RPG-то с един от найзавладяващите, увлекателно разказани и преплетени сюжети, излизало някога.

Макар и накрая да има няколко различни възможни завършека, играта все пак е до голяма степен линейна. Ако си мислите, че ще имате възможност да се присъедините към безскрупулните Сабат и да избивате мирното население на града – лъжете се. В момента, в който нарушите „маскарада" достатъчно пъти, автоматично ще загубите играта. Нещата обаче са направени така, че ако си влезете в кожата на персонажа, надали някога ще се почувствате твърде ограничени.

Имате и достатъчно основание да

RPG / FPS	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	3 CD
издател	Activision / Troika
сайт	www.vampirebloodlines.com
хардуер	P4 1,2 GHz, 384 MB RAM
софтуер	Win 98/ME/2K/XP, DirectX 9.0c
платформа	PC

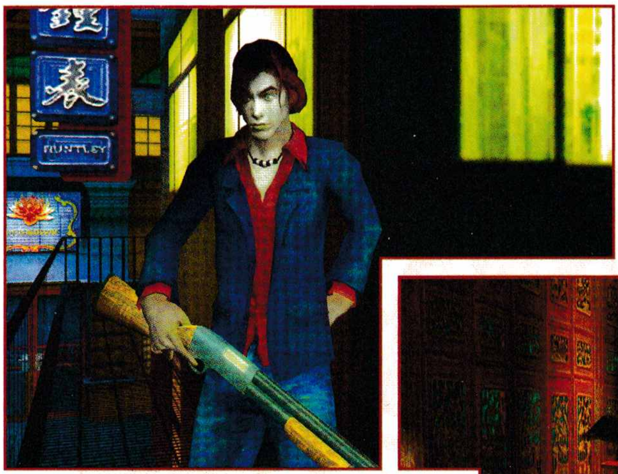
преиграете Bloodlines няколко пъти с вампири от различен пол и клан. Примерно, ако ви се играе като аватар на грубата сила и „нецивилизованите" методи – взимате си представител на рода Бружа. Ако пък сте уродлив Носферату, дори няма да можете спокойно да си покажете носа по улиците и ще трябва да се промъквате наоколо, използвайки канализацията и всяка налична сянка. Да се пробвате като Малкавиан пък, си заслужава, дори само за да прочетете тотално побърканите им изродски реплики.

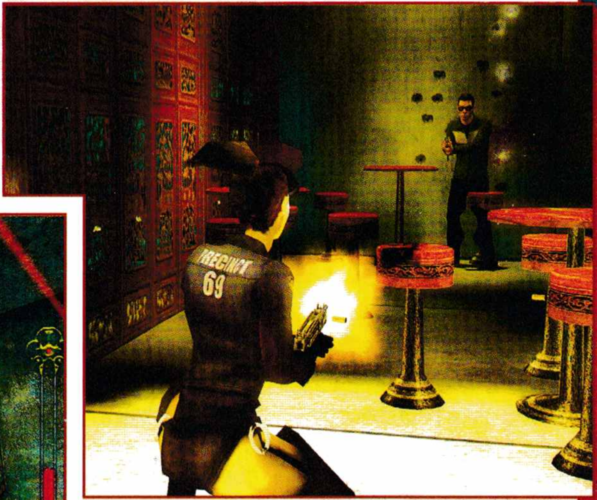
Като цяло ключовата дума в играта е "атмосфера". Има няколко толкова напрегнати момента, че ако персонажът ми не беше вече умопобъркано чадо на нощта, сигурно щях да полудея от ужас.

Длъжен съм да отбележа обаче, че докато „социалната" част от играта е истинска наслада, от бойната има какво да се желае. А в по-късните етапи на действието битките наистина са доста. На пръв поглед системата изглежда прилична: имате специалните умения, различни видове атаки, можете и да блокирате. На практика обаче нещата просто някакси се чувстват не на място. Има и значителен дисбаланс между хладни и огнестрелни оръжия. Далекобойните пособия на смъртта са полезни, чак когато наблъскате докрай съответните умения за употребата им. Дори и тогава обаче единственото им ярко преимущество е, когато се изправите срещу зомбита или пък разполагате с голямо пространство и сте по-бързи от противника. Е, имате и огнемет, но това не се брои.

Техниката

Звуковите ефекти сами по себе си не са нещо, което ще ви хвърли в оркестъра, но не са и за оплакване. Музиката, от своя страна, е съставена от качествени парчета и пасва идеално на нощните клубове, заведенията и другите интересни местенца, които неизбежно ще посетите. Репликите обаче... просто... ами... идеални са. Толкова чувство, толкова плам! Някои NPC-та ще ви се прииска да ги очистите, само заради дърдоренето им. С други пък просто ще искате да си поприказвате още, и още, и още. Не бива







да забравям и местния радиоканал, който ще чуете от различните приемници. На няколко пъти поръчките на нощния принц трябваше да изчакат, защото първо исках да си изслушам емисията.

Както вече споменах в началото, визията е захранена от прекрасния Source енджин. Но макар и достойно зрелище, ако го сравняваме с последното творение на Valve, Bloodlines определено отстъпва. Като капак е и с по-тежки системни изисквания. Не помага и фактът, че моделите на някои NPC-та са несравнима наслада за очите – изправени до тях, другите оставят впечатление за нещо претупано. Но пък лицевите изражения, съчетани с майсторското озвучаване, няма просто как да не ви накарат да се привържете към някои от героите.

От Troika за съжаление май започват да спазват лошата традиция да пускат игри с доста бъгове. Идея си нямам какво правят бета тестерите им. С Vampire положението определено е по-добро, отколкото с Arcanum и The Temple of Elemental Evil – на места пак ще ви се иска яко да псувате програмистите. Но, както се казва, patch-ът иде.

Въпреки всички недостатъци това е игра, която ще обикнете. Нощен живот с всичките му елементи, страхотни персонажи, интересни куестове, няколко прекрасни нива, отличен сюжет... Ако RPG е част от речника ви, Bloodlines не е нещо, което можете да си позволите да пропуснете.

Борис Цветков



Need for Speed Underground 2

Пичовете от EA знаят как да си вършат работата. Ей богу, и още как я вършат само. Съвсем навреме надушиха набързо, че след два филма за “бързи и яростни” момчета няма как да не се разрази мания по нелегални автомобилни състезания.

Маркетолозите на геймгиганта използваха този факт и бързо-бързо направиха игра, която веднага успя да се пъхне в тазгодишното издание на WCG-то и да се навре толкова дълбоко в сърцата на геймърите, че гаджета, домашни питомци и прочее население в къщи да губи неравната битка за внимание с извинението: “Само още една обиколка”. Сега филм няма, но вече не е и нужно, за да се превърне Need for Speed: Underground 2 (NFS:U2) в един от най-желаните коледни подаръци.

Играта е невероятна, и вместо да ви пърхам от щастие до края на текста, ще се опитам да ви я представя максимално най-обективно.

С мирис на изгорял гьон

Сюжет в рейсър не се очаква и да има. И все пак тук той присъства и – макар и постен – е приятна добавка към по-пълното проникване в атмосферата. Пак ще сте безименият пилот от първото заглавие, преживял малък “инцидент” докато бръмка из града с ултратунингования си Скайлайн. С кола и глава на хармоника той решава да се оттегли за известно време от ъндърграунд-сцената и да запали джапанките в посока Бейтаун. Но човек не може да избяга от съдбата си – на летището го посреща сладураната, с която въртяхте последното бонус-рейсче в първата игра. И отново започвате бавно да градите реномето си на фурия на пътя.

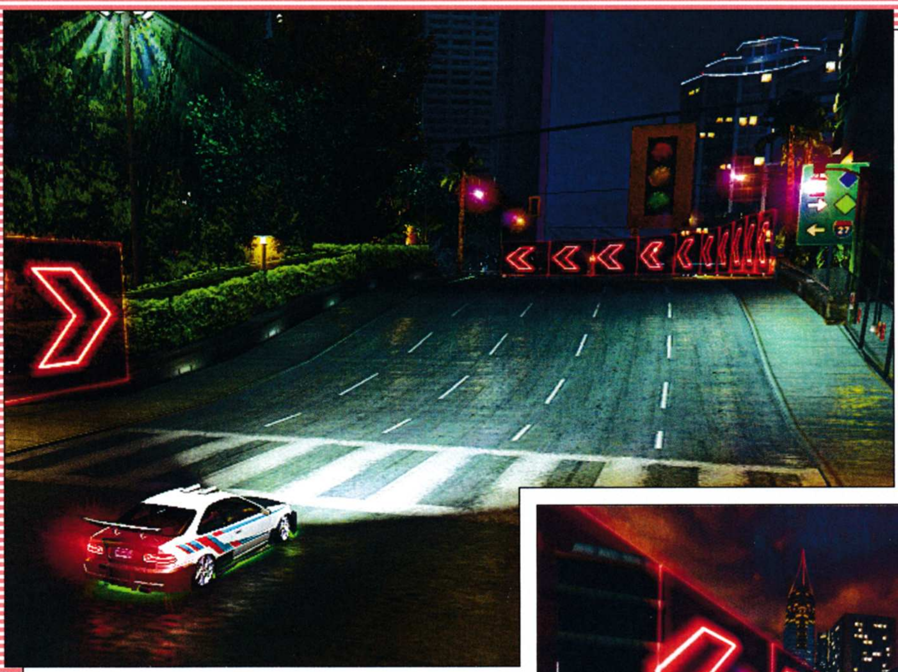
Един напълно нов свят

Като цяло вторият NFS:U е минал под мотото “Колкото повече, толкова повече”. Разработчиците не са пипнали почти нищо от добрите страни на старото заглавие, понавестили са няколко други геймки, избрали са си най-готиното от тях, изшлайфали са го, лепнали са му винили и неон и са го бухнали във втората част. И така двойката е прекрачила с няколко стъпки границата между суперпълния експанжън и пълнокръвната втора част. И точно така трябва да бъде – щеше да ми е неприятно да се повтори историята с Heroes 4. Защото по мое мнение феновете на една поредица просто искат повече от същото в по-добра опаковка, а не нещо съвсем ново, но със старото име.

Основната промяна в стила на игра е, че, съвсем в духа на Driv3r, GTA и Mafia, ще можете да джиткате из града, когато не се състезавате. Всъщност ще ви се налага да го правите, за да се докопате до следващия рейсинг например. Според мен това е мега добро попадение – преди се налагаше да си сглобявате картата на ситито наум и то на база пистите, които сте изкарали. Сега просто можете да се разходите покрай казината или да пробвате колко ускорявате на магистралата. Освен избор на състезания ще можете да се промушите до гаража си или да нахлуете в някой от магазините. За да си купите нов спойлер или броня, вече трябва да се замъкнете специално до сергията за виртуални части – не можете да го направите от менютата след състезание. Останалите шопове са за ъпгрейди по двигателя, рисунки/боя/винили, автоборса и местенцето на специалиста (тук има нови шукаритети за колата ви като неони, тонколонки, гъзарски врати, хидравлика и т.н.).

Количеството на автомобили и чаркове е вдигнато двойно. Добавена е и екстрата след ъпгрейд на двигателя да се дотъркаляте до майстора и да продължите тунинга ръчно до най-малката подробност. Точно както в реалистичните

RACER		
графика	■■■■■□	2 CD
звук	■■■■■■	
геймплей	■■■■■□	
общо	■■■■■■	
издател	Electronic Arts	
сайт	eagames.com/official/nfs/underground2	
хардуер	Pentium 933 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D Video, Windows All, DirectX 9.0c	
платформа	PC	

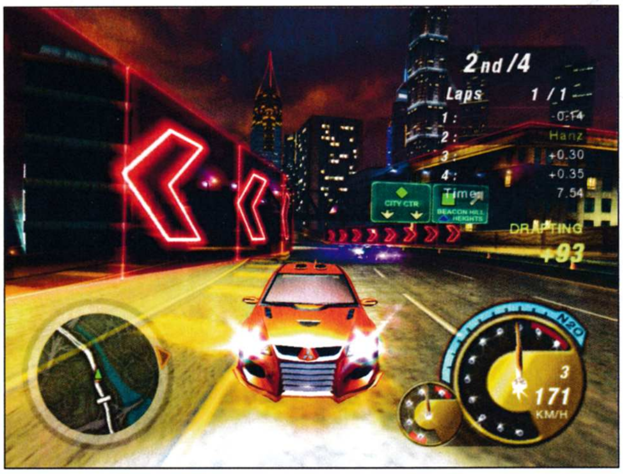




рейсъри, ще можете да определяте твърдостта на окачването, силата на турбото и двигателя, дори NOS-а. Ако не ви достигат кинтите за някой ъпгрейд, не е нужно да закупите целия пакет (за двигателя примерно), а само чарковете, които можете да си позволите.

Рейсинг

И така, докато си блъскаме главата с финансовите въпроси, лека-полека стигаме до същината на играта – самите състезания. Те ви носят гущерчета. Има три начина да си набавяте финансови постъпления. Първият е най-лесен – джиткате из града и тук-таме си намирате по някоя пачка. Вторият изисква да се доближите до друга състезателна кола, докато сте в т. нар. Explore режим. Тук създателите на играта са интегрирали брилянтно елемента с уличните преследвания. Първо трябва да догоните опонента си, а след това да му се дръпнете



на 300 метра. Понякога точно този тип гонки са много повече изпълнени с адреналин от стандартните състезания – ту се измъкваме, ту ви изпреварват и всичко това в натоварения градски трафик, където избирате дали да опънете опонента на скорост на магистралата или да го скъсате от малки и остри завойчета в центъра.

Последният подход за увеличаване на капиталите ви е да участвате в "стандартните състезания". Тук е втората голяма промяна. Единствено Drag, Sprint и Circuit режимите са останали непроменени. В Drift-а вече не сте сам на пистата. Освен че трябва да направите нужните точки, поднасяйки колата, трябва постоянно да догонвате останалите три автомобила, които на всичкото отгоре ви се и пречкат. Добавен е и втори режим Drift, в който подобно на sprint-а нямаме очертана писта, а отсечка от града, в която сте сам, но в условията на адски интензивен трафик, и трябва да биете предварително зададен резултат.

Новите попълнения в графа писти са URL и Street X. В Underground Racing League (URL) ще караме на по-"пистови" писти срещу 5 опонента. За тази цел ще минете през стадиона на града, летището и Йокохама (!), тук няма трафик, трасето е изчистено от всичко и единствената пречка пред финала са останалите състезателни коли. Street X също е доста интересен режим – в него управляваме dзвероdd си на писти, подобни на тези от Drift-а –

с тесни и с много остри завои, но няма да можете да слайдвате, докато се докопвате до първото място.

Всеки от режимите е адски добре пипнат, единствено дрифтовете са станали мощно по-изнервящи и трудни. За някои обаче точно това ще е тръпката. Самите писти са изработени със стандартния за EA професионализъм и са повече от добри.

Автопарк

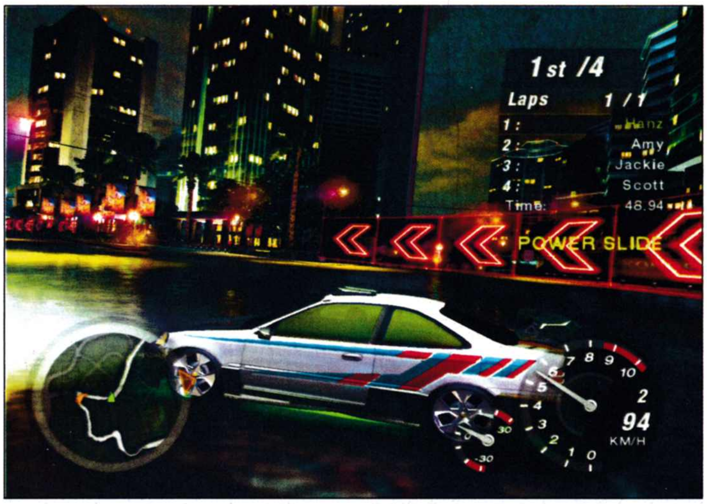
Адски ме учуди разнообразието, което те залива, навреш ли се в автоборсата. Вече не можеш да имаш всяка кола, която пожелаеш, и гаражът ти има определено място за возилата, които си закупил. Също така при покупка няма да се пренесат всичките ти ъпгрейди в новата кола, а ще трябва да си я тунинговаш отначало. За сметка на това изборът е чудовищен. Като започнем от вече познатите ни модели (Mazda MX5, P206, Eclipse, и т.н.) и стигнем до гъзарски мутраджийски джипове, включително и цивилен Hummer. Новите добавки са на всички нива – учуди ме присъствието на дървеняшката (и визуално, и като параметри) Toyota Corola (модел 87-а). Добавени са доста американски марки (слуховете, че автомобилните грандове плащат на EA продуктите им да присъстват в заглавията им, а не обратното, май в крайна сметка са верни), както и доста повече 4WD леки коли. Преди единственият представител на тази група бе Скайлайнът, а сега вече можете да си подкарате и Mitsubishi EVO VII – колата на главния герой в “2Fast 2Furious”, което определено си е плюс. Този модел присъства във всеки самоуважаващ се рали симулатор, но в повечето е немислимо да го разгониш над 3-та скорост.

Всички возила се държат доста различно едно от друго на пътя и блестят в някой от параметрите си (скорост, ускорение, стабилност) за сметка на други. Ултимасивна кола няма. С възможността за фин тунинг по двигателя спокойно можете да използвате една и съща за различни цели (преди винаги сменях Скайлайна с Miata за дрифтовете и с Honda S2000 за драговете). Отново чат-пат ви се отключва по някой уникален ъпгрейд, който обаче можете да инсталирате само на една от резачките си. Но моят опит показва, че японските коли по default си остават най-добрите.

Шукаритети

Визуално колата ви подлежи на доста широка гама промени. Освен стандартната смяна на предна и задна броня, престилка, капак, спойлери и фарове, вече можете да пипнете всеки един неин елемент. Започваме с възможността предният капак да се отваря настрани, а не нагоре, и да добавите по-готини страничнu огледала. Отваряйки багажника, можете да се насладите на нацвъканите вътре LCD дисплейче, две ОГРОООМНИ





тонколони и NOS бутилка. Можете да замените джантите със спинъри или пък да вкарате мощна хидравлична система за East/West side подскоци (“Still Dre” style). Неонът вече не светка само под колата, но и огрява с мека светлина багажника и двигателя. Светлината на фаровете ви също се променя, за да съответства на цвета на колата. Дори можете да инсталнете допълнителни дюзи за нитрото, което да го издухва под гумите или от капака, като Скайлайна в 2Fast 2Furious. И ако това не ви е достатъчно, цветовата гама на изгорелите газове също може да се промени по вкуса ви.

Винилите са адски много повече: добавени са цяла нова гама от стандартни, на цялото тяло, уникални, най-добрите от състезанието “Нарисувай ми винил”, организирано от EA, както и няколко на най-популярните Underground американски състезатели. Точно това е нужно на заглавие от този тип, за да се издигне до култов статус. А и вече в мулти доста по-рядко ще срещнете кола близнак на вашата. Разбира се и бройката на целите “костюми” е вдигната. Системата за визуален рейтинг е леко пипната и специалните изпълнения тип “мини на един косъм разстояние до кола от трафика или нисък полет над тополите от моста” вече не ви носят точки престиж, а пълнят нитро скалата ви. Това малко променя геймплея, тъй като вече NOS резервът ви не е фиксирана цифра и може да се използва по-често в зависимост от уменията ви.

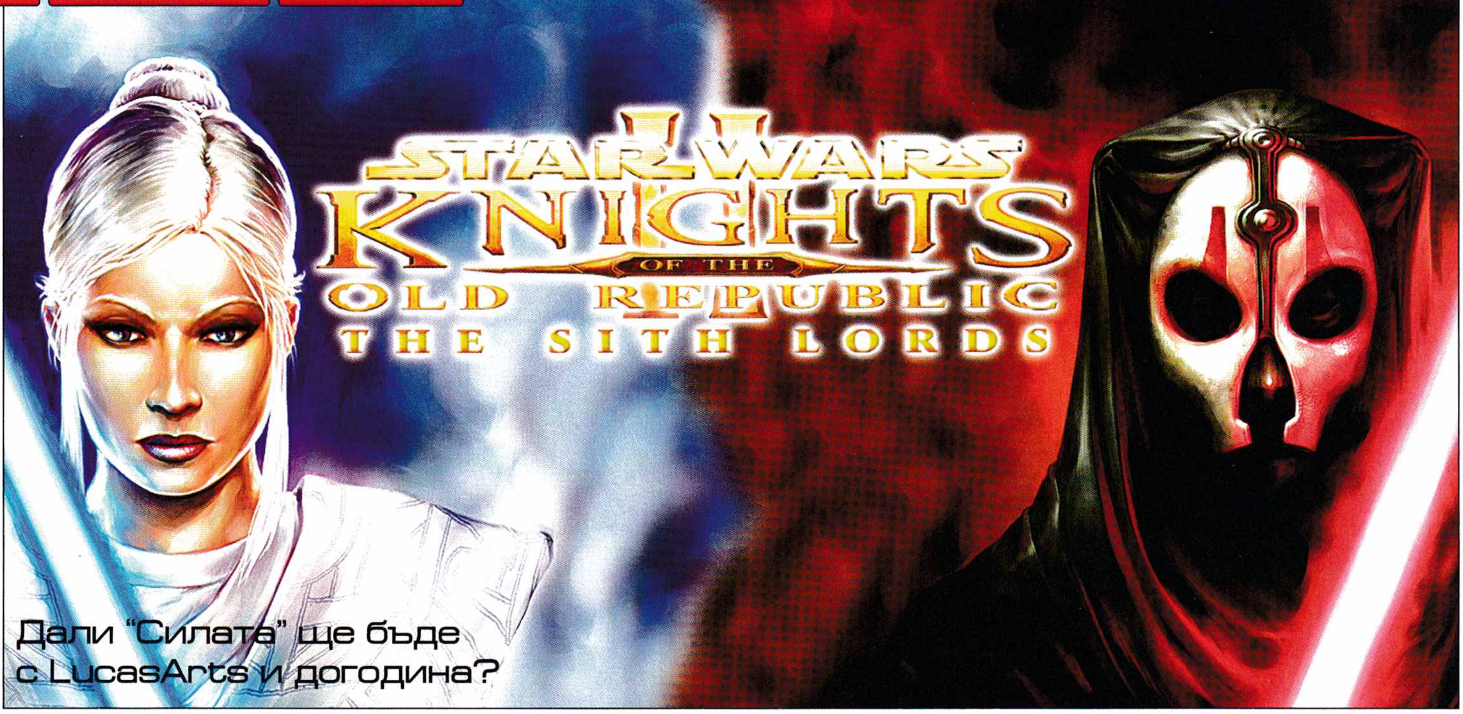
Групово

Най-накрая EA добавиха възможността за Lan игри в NFS:U серията. Да, това е толкова яко, че ще го повторя – ИМА LAAAAAN! Така че край с бъгавият Интернет-плей и скапания пинг – можете да си цъкате с приятелчетата от блока или клуба по всяко време и ‘га ви душа поиска. За подобряване на личните ви резултати обаче ще трябва да намалите доста графичните детайли. И тук играта отнася единствената черна точка – обратнопропорционално на стотиците възможности за тунинг по колата, в ръцете ви има доста постни настройки за цялостната визия. Защото NFS:U2 е невероятна графично – блър-ефектът при висока скорост, реалистичните светлини от фарове и улични лампи, зашеметяващите отражения по капака на возилото ви и искрите, когато одерете бордюра, ви карат да се чудите как се чувства видеокартата ви момента. Дори страничните огледала отразяват. И проблемът тук е, че тази графична фиеста понякога пречи – отклонява ви се погледът по мацата, отброяваща на старта, и пропускате първите няколко секунди, зазяпвате се из града и се трясвате в някоя мантинела, или изскочилата зад ъгъла кола ви заслепява и я блъскате.

Второто малко измрънкване е по повод саундтрака, който малко не му достига да се докопа до култовостта на първия. И все пак е задължително да чуете Raiders on the Storm на Doors в изпълнение на Snoop ДиОДжи.

Та ако още не сте го разбрали, това е ИГРАТА. Намерете си я, циклете на нея, отсвирете всичко останало. А аз отивам да търся начин да се сдобия с кеш за проклетия Eclipse на автоборсата в Горубляне.

Георги Панайотов



Дали "Силата" ще бъде с LucasArts и догодина?

Има нещо особено покрай Star Wars-игрите. Като че ли повечето страсти около тях се разразяват в периода на очакване, отколкото след като излязат, и поне напоследък над половината от тях тегне проклятието на посредствеността. Сравнително често новите заглавия не задоволяват желанията, но въпреки това винаги с нетърпение чакаме следващото и си го взимаме. Не знам дали има по-издръжливи фенове от тези на "Междузвездни войни". Просто желанието по един или друг начин да наблюдаваш дъгите на светлинните мечове и джедайските дуели е непреодолимо. Поне в моя случай. Една от най-големите изненади за миналата година беше излизането на ролевата игра Knights of the Old Republic (KOTOR). Излязла изпод вещите пръсти на гениите от Bioware, тя се превърна в събитието на годината за започващия леко да запада жанр на сингъл ориентираните RPG-та.

След 5 години, в една далечна галактика...

За едно RPG най-важните елементи са ролевата система, която ще използва, светът, в който ще се развива, и накрая добрият сюжет, който да свърже всичко това в едно цяло. За това много хора се изненадаха, че използваната в KOTOR леко модифицирана трета ревизия на Dungeons&Dragons правилата не само се оказа подходяща и за една фантастична вселена, но всъщност така добре ѝ пасна, че засенчи дори Forgoten Realms заглавията.

RPG	
издател	Obsidian Entertainment/Lucas Arts
сайт	www.kotor2.com
излиза	Първо тримесечие на 2005
платформа	PC, Xbox

Елегантно се подмина и "проблемът" със специфичността и относителната сложност на тази система. Резултатът беше... да го наречем Blizzard-ски – лесна за усвояване и трудна за усъвършенстване игра с невероятно пипната история и персонажи, докосващи се до сърцата на геймърите с уникалните си характери. Сега разработката на втория KOTOR е поверена на ново геймстудио и пред момчетата от екипа стои на пръв поглед непосилната задача да развият идеите и славата, заложени в първата игра.

Първото, което новите автори са направили, е да обособят продължението като самостоятелно творение на ниво сюжет. Така старите фенове и новите почитатели би трябвало да се зарибят в позната обстановка и в същото време да не остават с впечатлението, че са изпуснали предишен важен епизод от сериала.

В случая са изминали 5 години от събитията в първата игра и за разлика от повечето сюжети, в които сте супергерой с амнезия, тук ще сте супергерой с вече възвърнала се памет и специални умения. Все още не е ясно и доста се спекулира дали, в зависимост от това кой от двата завършека на първата част сте избрали, ще се различава и игровият свят, в който ще попаднете. Но и в двата случая ситовете (звучи малко дървено на български) ще са набрали мощ за поредната конфронтация с джедаите. Освен тях и друга, мистериозна сила ще заплашва добруването в Републиката. Сигурно вече сте се досетили, че съдбата на хиляди невинни душици отново ще увисне със страшна сила на уверената ви, държаща светлинен меч, десница.

Трима са дружина

Всъщност малка поправка – съдбата на Републиката не е само във вашите ръце. Естествено, ще можете да циклите и соло, но също както и в първата част пофън е да го направите в компания. До 10 неигрови персонажа (NPC) ще се движат във вашите кръгове и някои от тях вече ще сте ги виждали. Всеки от тях отново ще идва със собствена индивидуалност, стремежи и цели, към които ще се стреми. Всеки ще има и т.нар. двойствен характер – т.е. ще може да кривне по пътя на "тъмната" или "светлата" страна на Силата. Малката ви банда ще е натоварена в търбуха на Ebon Hawk – познатия ни от първата част звездолет, но при какви точно обстоятелства той е попаднал в ръчичките ви, все още не е известно. С негова помощ ще обикаляме от планета на планета. В стила на класическите ролеви заглавия всяка нова местност ще ви предлага множество неигрови персонажи и куестове, вариращи от станалите вече банални куриерски мисии до лов на глави, наемнически задачки и всичко, което можете да очаквате от една Star Wars-игра.

Някои от членовете на екипа ви ще са съгласни с изпълняването на една задача, други – не. Дори някои от съюзниците си ще намерите едва след изпълняването на специфична задача. Не се знае дали, по подобие на Baldur's Gate, те ще вървят в комплект с уникални куестове и само присъствието им в групата ще отключва тези приключения. Авторите обещават около 45 часа геймплей, което им оставя достатъчно пространство за развихряне.

Битките

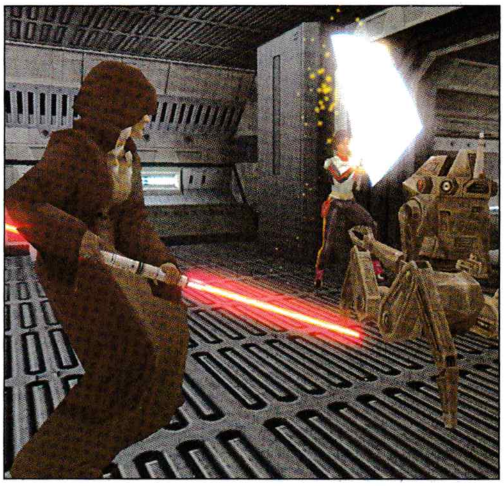
В първия KOTOR бяха едни от най-зрелищните, които съм виждал в ролева игра, и визуално се равняваха на сблъсъците от Jedi Knight. Зад красотите за окото се крие добре познатата ни и доразвита походова система, използвана в Baldur's













Gate и Icewind Dale. На пръв поглед реалновремеви, сблъсъците ще се развиват на отделни стъпки, в които успешните попадения и броят удари на персонажа ви ще зависят от нивото му и уменията, с които разполага. По всяко време ще можете да биете паузата, да прецените и да отреагирате на създалата се ситуация по максимално правилния начин. С други думи бойната система е същата...

Или всъщност не съвсем. Добавени са няколко нови трикчета към умението ви за боравене със светлинната сабя. Както и в Jedy Knight-сериите, ще можете да изберете няколко различни стила за боравене с меча. Всеки един от тях ще е на принципа "камък-ножица-хартия", така че победата ви ще зависи и от правилния избор, който да контрира вражеския стил. Един например е най-полезен, когато сте обградени от всички страни в тясно пространство, а друг ще покаже силата си при напечени дуели един на един.

Естествено, екшънът ще е подкрепен от наистина зашеметяващ арсенал от оръжия за близък и далечен бой, брони и други шукарии. Все още не се знае дали ще присъства интересната хрумка да събирате разни чаркове, които после да използвате за ъпгрейд на арсенала си и дори да си изковете собствен меч, влагайки различни кристали в дръжката му.

Какво обичат лошите момчета?

Проблемът на съвременните заглавия е, че наистина рядко ни поставят в кожата на лошковец. Дори и в първата игра можехме да сте Sith само за около час. Според непотвърдени информации в продължението това ще се промени и наистина ще има значение дали сте от "добрите" или от "лошите" момчета. И това няма да се изразява само в различния скин на персонажите ви. Някои от съекипниците ви например ще са с lawfull good уклон и няма да търпят да се движат в една компания с вас, докато безчинствате с червения си светлинен меч.

А какво можем да очакваме на техническо ниво от геймката? Имайки предвид красотата на първата част, особено отраженията по различните повърхности и светлинните ефекти, не вярвам да станем свидетели на някаква графична революция. По-скоро ще има фин тунинг туктам. От друга страна енджинът не прощаваше на видеокартата ви при големите открити пространства, така че ако не сте го направили все още – време е да се запасите с много RAM и поредното поколение GeForce. Но профуканите пари определено ще си струват.

Не съм се ровил да открия някакви мнения на тема саундтрак и озвучение, защото в случая зад гърба на Obsidian стоят едни от най-добрите композитори и музиканти на Lucas-студията, а за тях Star Wars-марката и професионалните филхармонични оркестри са нещо неразривно свързано. Ще поживеем и ще видим. Единственото ми притеснение е, че ако не внимават, Lucas може да си провалят сесията с тази игра.

Георги Панайотов

Римейк на един класически хит от зоратана компютърните игри

В даден момент човек свиква с всичко – славата на пират, битките по море, пролятата в дуели кръв, танците, които забавляват изтънчените дами, екипажа... златните съкровища! Дори... Дори вече започвам да възприемам и силно обезпокояващия факт, че имам брада. И всичко това в името на приключението!

Още като съвсем дребен и незначителен малчуган животът на главния герой е една мащабна, динамична, значителна авантюра. Всичко започва, когато една вечер по време на семейната вечеря в къщата с гръм и трясък и без капка уважение се изсипват "злият маркиз" и неговите хора. Бащата на главния герой (името си избирате собственоръчно – да кажем Джак) дължи пари на въпросния благородник. В резултат на това цялото семейство е отвлечено в неизвестна посока. Измъква се само Джак. Той дава клетва да отмъсти. Години по-късно, вече порасналото момче плава на кораби. Първоначално се примирява да е част от екипажа, но в крайна сметка постепенно започва да демонстрира на индивидуалистичния си характер и очевиден талант в корабоплаването. Така обикновеният моряк става капитан.

Оттук-нататък всичко е във вашите ръце (и пиратска кука). Несигурно, но изпълнен с оптимизъм, правите плахи стъпки с дървения си крак към светлото бъдеще бъдещето на безмилостен морски вълк и пред еднооката ви смрадлива физиономия се разкриват безкрайни хоризонти... Добре де, преувеличих: героят ни е средностатистически човек и не е инвалид, поне в началото на играта, докато още не се е дуелирал. :) И все пак поне едно от изброените неща беше истина: пред вас се разкриват адски много възможности.

Ако сте геймър от по-старото поколение и сте се сблъсквали с оригиналния класически хит на Сид Майър, със сигурност знаете какво имам предвид. Можете да захапете всякакви интригуващи мини-куестчета, които играта предлага – да откривате своите изгубени роднини или пък да се омотаете в нови истории, предлагани услужливо от хората в различните градчета, които посещавате по време на своите мореплавания. Основната ви задача може да е и отмъщението и изцяло да следвате тази пътека, с едничката цел да изпълните клетвата, дадена в началото. Но, все пак говорим за пирати...

И може би най-привлекателен е

пътят на богатството

Можете да откривате нова земя, скрити съкровища. Да ограбвате кораби (товарни, пиратски...), кръстосвайки Карибите. Да насъсквате хората от различните градчета да се нападат едни други или пък самите вие да ги нападате (индиректно, атакувайки техни кораби или директно, удряйки по самите селища). Ако страстта ви е да плетете интрижки, разполагате с четири основни европейски сили, готови да се изпотрепят една друга – англичани, французи, испанци и холандци. Освен да вършите мръсотийки, можете и да помагате на дадена страна. Така получавате награди и привилегии, изкачвайки се в йерархията.

Рангът ви, освен всичко друго, е важен и за вашите романтични успехи. За да привлечете вниманието на дадена дама (някоя от дъщерите на губернаторите) и да получите покана за танци от нея, като за начало е необходимо да имате висок ранг и ефектно облекло. Бижутата също помагат. Дотук всичко беше лесно. Кошмарът започва, когато се доберете до въпросната покана. Следва една неописуема мини-игра или, за да бъдем по-точни, гореспоменатите танци.

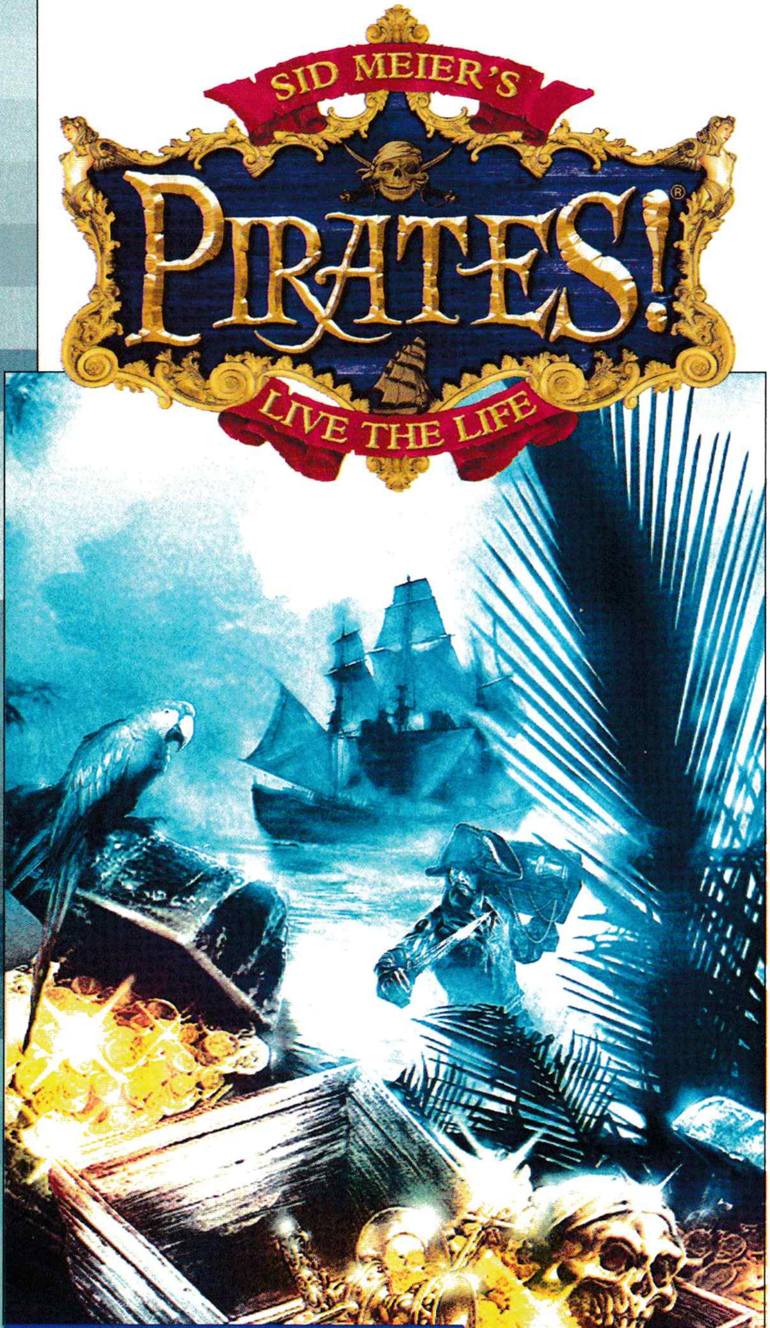
Вашата партньорка застава срещу вас и с движенията на ръцете си показва накъде трябва да се движите. И сега аз наистина разбрах колко сложно е за един пират да танцува и колко глупав може да бъде един танц. След като сгазих префинените крачета на всички дами, с които се опитах да танцувам, и получих само разочарованите им въздишки, открих колко сложен е пътят към сърцето на една жена. Какво да се прави – сложно нещо са междуполовите взаимоотношения... ;)

Хареса фактът, че съществува

Top 10 на най-преуспелите пирати

Това е друга опция за вашето развитие – изкачвайки стълбицата и преборвайки се с опонентите, можете да пуснете пипалца из целите Кариби и бавно да си присвоите цялата мощ, ставайки най-голямото морско страшилище. За целта, разбира се, ви очакват сражения не само със самите конкуриращи ви пирати, но и с всякакви кораби, които ви се прииска да направите на трески.

Механизмът на дадена морска битка е следният: единият кораб атакува другия (може или да бягате от някой нападател,



STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Atari/Firaxis
сайт	http://www.atari.com/pirates
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9c
платформа	PC

2 CD

или той от вас) и започвате да се целите с оръдията. Когато единият реши, че моментът е настъпил и е унищожил достатъчно голяма част от другия плавателен съд и екипаж, капитанът отива на вражеската палуба. Там започва дуел с командира на противниковото "корито".

В този тип сблъсъци имате основно три типа атака (избирате и между различни оръжия, моето любимо е за бърза атака) и защита. Ако сте достатъчно наблюдателни, ще откриете кой удар се готви да направи опонентът ви и ще изпълните затапващите го движения. Когато някой изпълни успешен ход, прави крачка напред.

Целта е да изтикате противника до края на кораба (или той вас). Позитивизмът на играта обаче не е пренебрегнат дори и тук. Даже при несръчен дуел и загуба за вас, вие не умирате, а попадате в затвора и играта продължава. Можете или да избягате през нощта, криейки се от стражата, или, ако имате пари, да подкупите някой пазач, който да ви пусне. И в двата случая отново се връщате на сцената. А когато веднъж мой противник ме изхвърли на безлюден остров, дори тогава след година мина кораб и ме спаси. Чак ме направи свой капитан. Та в общи линии това е една

приказка без край

Малко по-подробно за градовете – те всички си приличат. Има губернатор, пиратски капитан, вожд на племе, абат. Или да обобщя: съответната главна фигура, стояща на чело на даденото селце или град. Можете да разговаряте с него. Той може да ви дава мисии, които приемате или не. Би могъл да има и дъщеря, с която вече ви разказах какво можете да сторите. Можете да посетите таверната – оттук си набирате екипаж. Важно е да сменяте моряците си от време на време – старият тим може да се измори, да стане нещастен и недоволен или просто да бъде избит.

Тук научавате и клюките като от някой странник можете да закупите карта на съкровище или друг интересен предмет. От търговците можете да вземете стока или да им пробутате своите боклуци на изгодна цена. На пристанището можете да си поправите или продадете кораба.

Като цяло атмосферата в играта е много весела. Цветовете са ярки, музиката е приятна и позитивна. Имате безкрайни вариации на мисиите. Sid Meier's Pirates е толкова разнообразна и ви дава такава свобода да избирате какво точно да правите, че със сигурност можете да правите това, което на вас ви е приятно и да си моделирате перфектната за вас игра.

И тъй като вие избирате, няма начин да не ви допадне, защото жанрът ѝ спокойно може да се определи като „направи си сам". Освен това името на легендарния геймдизайнер Сид Майър в заглавието винаги е било гаранция за качество. Както бяха казали колегите в една чуждоезична геймедия: „Ако обичате забавлението, няма начин да не ви хареса и тази игра!".

Лили Стоилова











MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

И аз, както и хилядите фанатични фенове на Medal of Honor по света, с нетърпение очаквах 4 ноември. Това беше официално обявената дата, когато на пазара трябваше да се появи най-новата серия от приключението. Естествено, EA Games, както обикновено, спазиха обещанието си. Няколко дни по-късно, с разтреперана от вълнение ръка, взех от редакцията DVD-то с Pacific Assault, предназначено за мен (играта има нужда от цели 4,5 GB дисково пространство!). След като се снабдих с животоподдържащи хранителни и питейни припаси за няколко дни, се барикадирах доволен вкъщи. На фона на скапващото се време в София, перспективата да се потопя в атмосферата на китни тихоокеански островчета, където да пръскам японски тикви, ми изглеждаше повече от привлекателна.

Отдих за немците

В новата Medal of Honor: Pacific Assault на хитлеро-фашистите им е дадена заслужена почивка. Мисля, че това е закономерно след толкова много избити последователи на Третия Райх. В последно време се появиха твърде много игри, които донякъде преекспонираха европейския театър на бойните действия през Втората световна война. В същото време Тихият океан, който става арена на колосалния сблъсък между Япония и САЩ, остава почти девствена територия за гейм-дивельпмента. С новия си триизмерен екшън от EA Games запълват тази празнина.

Над 35 мисии

Геймката пристига с доволно обемист сингълплейър. Той включва в себе си над 35 отделни нива, обединени в няколко кампании. За да вземете участие в тях, ще приемете самоличността на редник Tommy Conlin от Морската пехота на САЩ. По време на епичната битка с японския милитаризъм събитията ви отвеждат на местата, където са се разиграли най-големите сражения и десанти на тихоокеанския фронт. Откроявам се страховитите битки за Гуадалканал, за атола Макин и за остров Тарава. Разбира се, всичко започва с вероломната атака над Пърл Харбър – американската военна база на Хаваите.

Всъщност историята стартира дори малко по-рано. Преди да участвате в истински боеве, ще трябва да минете през триседмично начално обучение. За моя вкус то беше доста продължително и отегчително. Прекрасно знам как да стрелям с пушка и да хвърлям гранати. Или поне що се отнася до виртуалните превъплъщения на тези действия. Просто разработчиците е трябвало да добавят малката опция за прескачане на това досадно за ветерените в 3D-пуцането встъпление.

Като изключим това дребно недоразумение, новата сюжетна линия върви гладко, неусетно и увлекателно. Този път нейният фокус е съсредоточен върху съдбата на обикновения американски войник. Акцентът пада на мъжеството и куража на редовия боец, надмогнал ужасите на войната и постигнал победата. Докато MoH: Allied Assault откровено черпи вдъхновение от "Спасяването на редник Райън", то Pacific Assault залага на драматизма, познат ни от филми като "Пърл Харбър" и "Тънка червена линия". С тази цел в играта са включени и няколко сърцераздирателни сцени, придаващи по-голяма човечност на персонажите. Сцени, от които закоравелите 3D-геймъри може и да се поиздразнят.

Невероятна графика

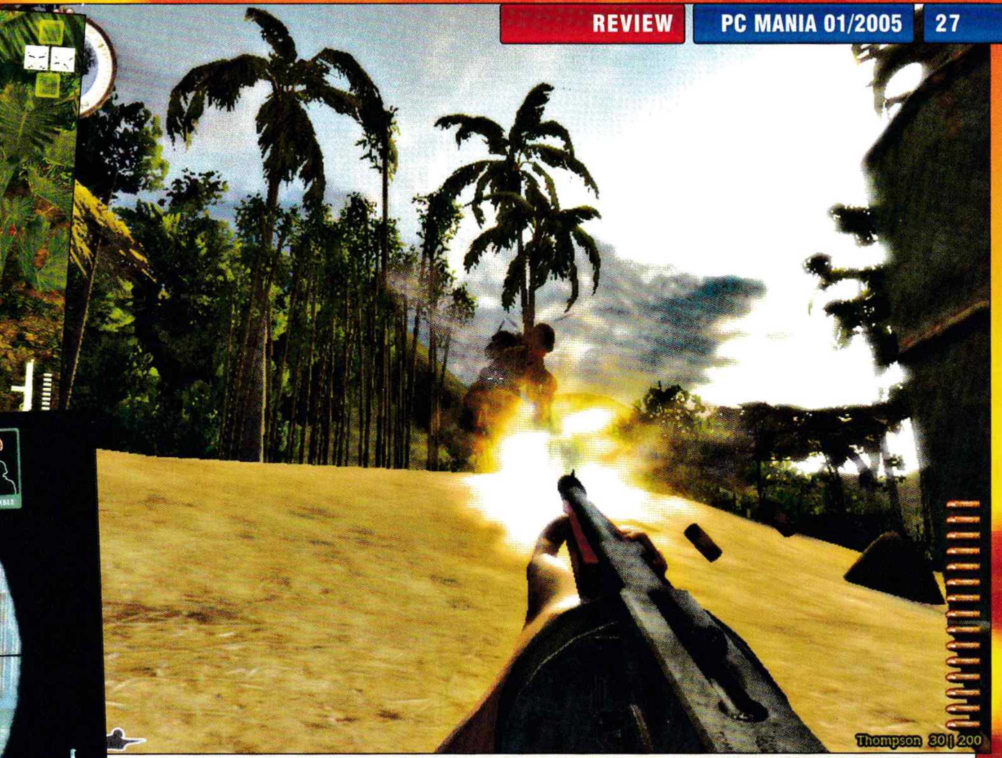
Едно от основните качества на новото заглавие е близката до перфектността визия. Ако успеете да задоволите апетита на геймката към мощен хардуер, графичният енджин, използващ и технологията за реална физика Havok, ще ви впечатли с невероятни текстури и светлосенки. В него са прибавени няколко специални ефекта като замъгляването на погледа, когато сте на прага на смъртта, или невероятното разтрисане на камерата, когато стреляте със стационарна картечница. Моделите на войниците и оръжията са пределно детайлни и притежават чудесна скелетна анимация. Много ми хареса също така фактът, че куршумите разпаряха по различен начин различните материи.

Създаването на перфектната джунгла също не е затруднило дизайнерите на EA Games. Ще бъдете приятно изненадани от гъстата и богата на цветове растителност. Качеството на картината е толкова добро, че понякога ще имате усещането, че обкръжението ви е съставено от дигитални снимки. Из нивата ще се сблъскате дори с екзотични животни и птици. Голямо въздействие върху битките добавят и атмосферните ефекти. Например видимостта силно се намалява при мъгла или пушека от взривовете, който се носи във въздуха.

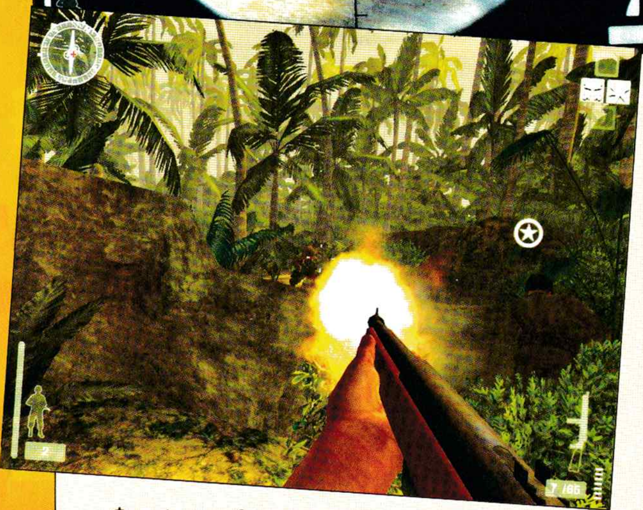
TEAM BASED FIRST PERSON SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 DVD
издател	EA Games
сайт	http://mohpa.ea.com
хардуер	Pentium 1.5 GHz, 512 MB RAM, 64+ MB 3D Video card, Windows All, DirectX 9
платформа	PC, PS2, Xbox, GameBoy









Физиката в играта, както може да се очаква при използването на енджина Havok, също е отлична. Например, ако убиете противник в някоя от реките, трупът му се понася по течението и често така предупреждава японците за вашето пристигане. Според мен това е нещо доста идейно, защото ми писна от 3D-екшъни, където враговете безгрижно се разхождат край бездиханните тела на своите другари и не реагират по никакъв начин.

Наистина страхотната графика изключително много повишава реализма на играта. За жалост тя води и до няколко нежелани момента и бъга. Става въпрос за непоносимо дългото зареждане на нивата. Дори машината ви да е от типа Extreme Game Edition, това няма да ви спести неколкоминутното лоудване преди всяка мисия.

Освен това всички визуални екстри са недостъпни при ниски настройки на графиката и ако имате по-слаба машина, може и да се поразочаровате.

Колеблив геймплей

Дойде време да разгледам по-подробно най-съществения елемент от всяка една игра, а именно геймплея. Една от главните промени в него спрямо предишните серии е отборната ориентация. Заедно с вас в битките ще участват още трима пехотинци, като всеки от тях има своя собствена самоличност. С тези бойци се познавате още от тренировъчния лагер.

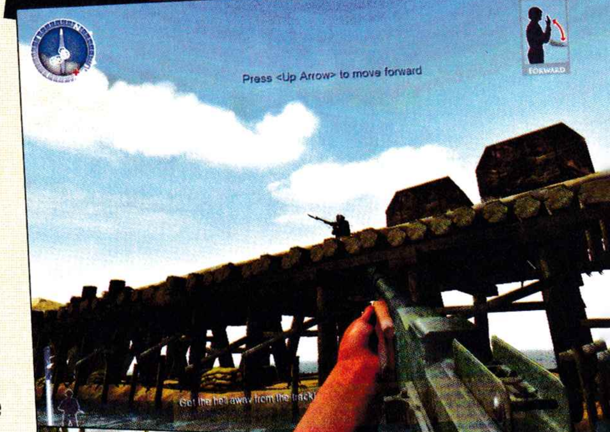
Ще имате възможност да им задавате няколко основни команди (advance, retreat, give covering fire и др.). Друг е въпросът доколко вашите съекипници ще изпълняват тези заповеди по начин, който ще ви се строи приемлив. Въпреки афишираното подобрение на изкуствения интелект на компютърно контролираните действащи лица, аз лично не го усетих. Например, ако докато презареждаме някой японец ви нападне с melee attack, стоящите до вас приятели само ще крещят да внимавате, без да си мръднат пръста да ви помогнат. Всъщност в общи линии е доста трудна задача да затворите устите на подчинените си. Дори, когато направите headshot, който няма как да го види друг, освен вас, получавате поощрение от някой ваш колега.

Най-ценен ваш спътник безспорно е медикът. Из картите на Pacific Assault











трудно ще намерите аптечки. Ролята на подвижна такава изпълнява санитарят. Имате право да го използвате четири пъти на ниво като ви зарежда с кръв догоре. Има още едно странно нещо във вашия тим – на практика спътниците са безсмъртни. Този факт определено е в ущърб на реализма.

Пълна противоположност е интелигентността на вашите опоненти. Тя може само да бъде похвалена. Пълчищата японци със сигурност ще ви затруднят. Те отлично използват отборни тактически схеми, като прекрасно ги съчетават с особеностите на терена. Много често безшумно ще ви заобиколят по фланговете. Друг неприятен момент, свързан със опонентите ви, е начинът, по който те се пораждат. В повечето игри ботовете се появяват далеч в тила. Тук обаче не е така. Например с бинокъл разглеждате отдалеч празните села и бази. На пръв поглед всичко е чисто. Когато обаче се приближите, те внезапно се изпълват с дръпнати. Щом преминете през невидимата бариера, враговете се "включват". Това е изключително неприятно. Прекалено често ще ви се случва точно пред вас да се материализират двама-трима японци и да ви убиват. За жалост дори и на най-ниска сложност

load ще е най-често използваната функция

Тук стигаме до може би най-неприятната страна на геймплея – невероятната трудност. Всички знаем от историята, че в Тихия океан са се водили едни от най-ожесточените и кървави сражения през войната, но чак такава документална автентичност на събитията и тяхното пресъздаване би се понравила единствено на капризните геймъри като мен. Но дори и аз се отчайвах, когато за десети път преигравах някоя битка. Вина за това има и отлично пресъздадената гъста джунгла, която пречи да се видят опонентите навреме. Няма как да не отбележа, че за разлика от Allied Assault, новата игра има доста еднообразни нива. С изключение на атаката над Пърл Харбър и десантът на остров Тарава, останалите карти предлагат дълго лутане из тропическата гора.

В заключение не мога да спестя своето леко разочарование от Pacific Assault. По мое мнение има отстъпление от качеството на забавление, с което бяхме свикнали в предходните серии. Основни пречки пред удоволствието от играта са еднотипността и прекалената трудност, както и някои малки технически бъгове, за които споменах. За радост мултиплейърът блести със своя нов режим на игра – Invader, където изпълнявате конкретни задачи. Той донякъде смекчава недотам доброто впечатление. Мога да обобщя, че новата игра има две лица. Тя изглежда и звучи прекрасно, но поне за мен битките не носят нужното удовлетворение.

Димитър Трифонов – Димо





"масивните оръжия
за масово унищожение ще
създадат масова психоза!"

Никой не може да отрече, че Team 17 определено имат чувство за хумор. Те са едно от най-свежите геймстудиа, което ще остане в историята именно със своята серия Worms. Тази поредица роди един изцяло нов жанр в компютърните игри, който допринесе за развитието на геймките като средства за отмора и забавление. И най-хубавото нещо на Тема 17 и техните творения е, че очевидно не се взимат твърде насериозно. "Червеите" бяха лесни, бързо усвоими игри, които могат да взривят от смях дори и най-свъсения чичо. Техният чар беше в директните двубои между играчите, които винаги изненадваха опонента с някоя оригинална простотия или дебилия. Оръжията от типа на сърдитата бабичка, магарето, суперовцата, свещената бомба и много други ще останат в историята на гейминга задълго.

За съжаление, всички тези добри думи могат да бъдат казани предимно по адрес на първите игри от серията Worms. Странно защо, авторите на поредицата се опитаха да променят облика на своето отроче и да разгърнат нова страница в историята на подземните гадинки. Те се опитаха да въведат история, кампании, триизмерност и най-накрая се появи Worms Forts: Under Siege!.

Според мен последното творение на Team 17 ще вдигне пушилка из верните общности от фенове на играта и ще промени култовата представа за серията по принцип.

Какво толкова му има на новия Worms?

Първите две игри от серията за червеите спечелиха сърцата на публиката благодарение на директните двубои. Освен това те вкараха доста свежи попълнения в гейминга от гледна точка на хумора и развлечението. Всички изродски оръжия редом с добилото култов статут нинджа-въже успяха за дълго да задържат вниманието на феновете върху серията. Изведнъж Worms 3D прехвърли същата концепция в триизмерното пространство. И отново запалените по играта, останаха верни на Team 17 и SEGA. За съжаление през 2004 геймстудиото от Йоркшир решава да направи драстични промени в играта си. Сега вече тя не се казва просто "Червеи", а Worms Forts. Така че вече ще ви се налага да строите сгради по триизмерния терен като в началото започвате само с основния си форт. След това ще трябва да разраствате крепостта си, за да можете да ползвате по-хубави и по-силни оръжия. Разбира се, разрушителните машинки отново са направени с много фантазия – за пример ще дам катапулта, с който изстрелвате хладилници, и

STRATEGY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Team17 / SEGA
сайт	www.wormsforts.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0c
платформа	PC

ПЛЮСОВЕ

Приятна 3D графика
Нови оръжия

МИНУСИ

Ужасна камера
Липса на динамика
Терените





летящия, насочван ръчно, хипопотам

За най-голямо съжаление новите червеи са загубили повече, отколкото са спечелили. Най-големите промени в негативна насока, по моему, са неразрушимият терен и адски бавното движение на действието. Пичовете от Team 17 са взели решение, според което вече можете да унищожавате само противникови червеи и сгради, построени от тях. Всичко това, което се постигаше, благодарение на динамичния терен при старите части, е загърбено на бързо. Нима на никой няма да му липса възможността да прокопава тунел под земята и да се врязва зад вражеските линии? Аз лично с носталгия си спомням терените, надупчени като швейцарско сирене от самолетни атаки, и големите кратери в земята, направени от ракетите на базуката.





В разрез със старите традиции, според които нон-стоп трябваше да движите червея си, да играете динамично и активно, сега Team 17 са се опитали да убият това усещане. Получава се така, защото хубавите оръжия в Worms Forts са стационарни. Това означава, че ще можете да ги ползвате, само ако сте скочили върху някоя кула, замък или пост. Така, в повечето мисии единственото, което ще ви се налага да правите, ще е да скачате от кулата, да събирате новопристигналите сандъци с екстри и отново да спринтирате към кулата. Поради това сега

всички битки се водят АДСКИ бавно

и на един терен можете да отделите понякога повече от два-три часа. Причината е тази, че стратегията е така балансирана (или по-скоро дебалансирана), че бързи победи просто няма. Условието, при което печелите, вече не е само убийството на всички противникови гадинки. В новата част на Worms можете да постигнете триумф и ако унищожите форта на опонента си. Това обаче е по-трудно, по-бавно и за съжаление – почти невъзможно. Общо взето, за да играете на Worms Forts: Under Siege, ще трябва да се заредите с доста солидна доза търпение: ще губите време да въртите стационарните си оръжия (защото – странно – но те винаги сочат в грешната посока), ще губите време, докато чакате компютърния противник да достигне до точка X (след като скача и се опитва всячески да пребори определени безумни препятствия и прави безсмислени кръгчета около кулите си), ще трябва да губите време, докато чакате падащите сандъци... Общо взето

търпението е майка на червея

Друга основна причина, поради която ще трябва да се въоръжите до зъби с инат, е гледната точка. Това е най-нескопосаната и най-неудобна камера в компютърна игра, която съм виждал напоследък. И за да изместят вината от себе си, програмистите от Team 17 са дали възможност на вас да я управлявате. Това звучи добре, но всъщност хич не е лесна задача. Дори и най-малкото движение на мишката ще кара горката камера да прави 720-градусови лупинги и акробатики около червея ви. Общо взето с нея трябва да се действа фино, нежно и галантно. Не трябва да правите резки движения и не трябва да бързате... ще повторя – въоръжете се с търпение, драги мои.

Технически Worms Forts: Under Siege! изглежда приемливо добре. Признавам го, въпреки че натруфената 3D графика, която на моменти натоварва зрението и произвежда не дотам приятни графични бъгове (като например виждане през стените, влизане в тях и др.). Звуково, поредната част на червеите, разбира се, е на много добро ниво. Дублажът на малките подземни гадинки е много свеж, като всички различни типове реплики могат да ви съборят от стола от смях. Team 17 имат отлични традиции в тази насока и щях да се изненадам, ако бяха развалили и аудиото в новата част на червеите.

Режимите на игра в този Worms не са върха на оригиналността. Естествено, редом с hot-seat типа игра, в която можете да се изправите срещу вашия противник на една клавиатура (този вариант на сблъсък е класика за серията), Team 17 са добавили и Gamespy сървъри за мрежова игра. Ако все пак предпочитате да се сражавате сами, имате възможност да избирате между кампанията, която ще ви преведе през четири времеви епохи (древен Египет, Рим, Китай и Латинска Америка) и режима Trials (изпитания). Той не е нищо друго, освен deathmatch битки срещу компютърно управлявани противници. Когато напредвате в соловите режими, ще се отварят все нови и нови неща (карти, оръжия, нови звуци, знамена и др.), които според мен обаче не си струват загубата на време. Чувството за хумор от предишните части е пресъздадено и тук, като някои от култовите фрази за жалост звучат леко изтъркано, и дори и новите оръжия не могат да освежат обстановката напълно. Както казват Team 17:

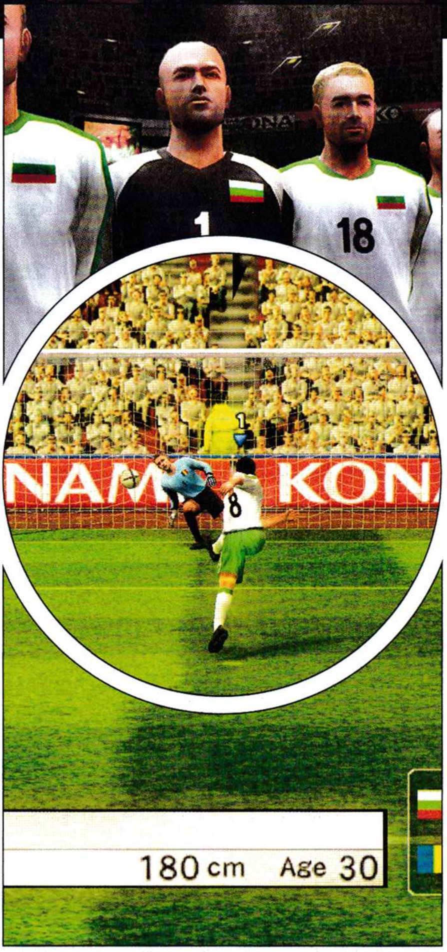
"масивните оръжия за масово унищожение ще създадат масова психоза!"

Орлин Широв

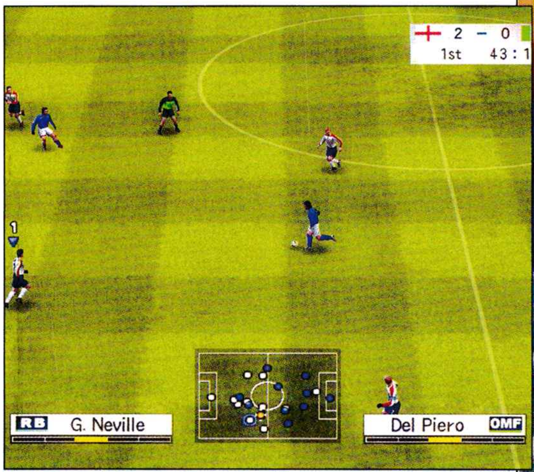
Pro Evolution Soccer (PES), както и още една игра от същия издател – Winning Eleven, са спрягани като основните, ако не и единствените, конкуренти на поредицата FIFA Football за титлата "Най-добър футболен симулатор на годината". Според много хора PES вече е спечелил в това състезание. Десетки страници се изписаха за това как отрочето на EA западна и се е превърнало в нищо друго, освен във футболен олтар на комерса. В същото време Pro Evolution Soccer 4 обира де що лаври види у нас и в чужбина. Преди да продължа с ревюто обаче искам да знаете, че независимо от относително високите оценки, които ще видите в долната част на страницата, аз по-скоро не харесах тази игра. Просто се постарах да се абстрахирам от субективизма. След като изяснихме този въпрос, да продължим напред със статията, която съм се постарал да бъде максимално непредубедена.

Къде е триъгълничето на клавиатурата?

Първо на първо, PES4 е откровен конзолен порт, при това явно не е е направено твърде много за цялостно приспособяване на играта за персонални компютри. Вследствие на това портване цялостният геймплей е леко изПОРТен. Например в обучаващия режим играта любезно ви обяснява, че за да направите двойно подаване, трябва да натиснете едновременно копче за посоката, L1 и хиксче и точно преди топката да достигне другия играч, да натиснете триъгълник, за да може той да я върне по земя (ако искате по въздух – кръгче). Естествено, лесно можете да разберете кои бутони отговарят на разнообразните геометрични



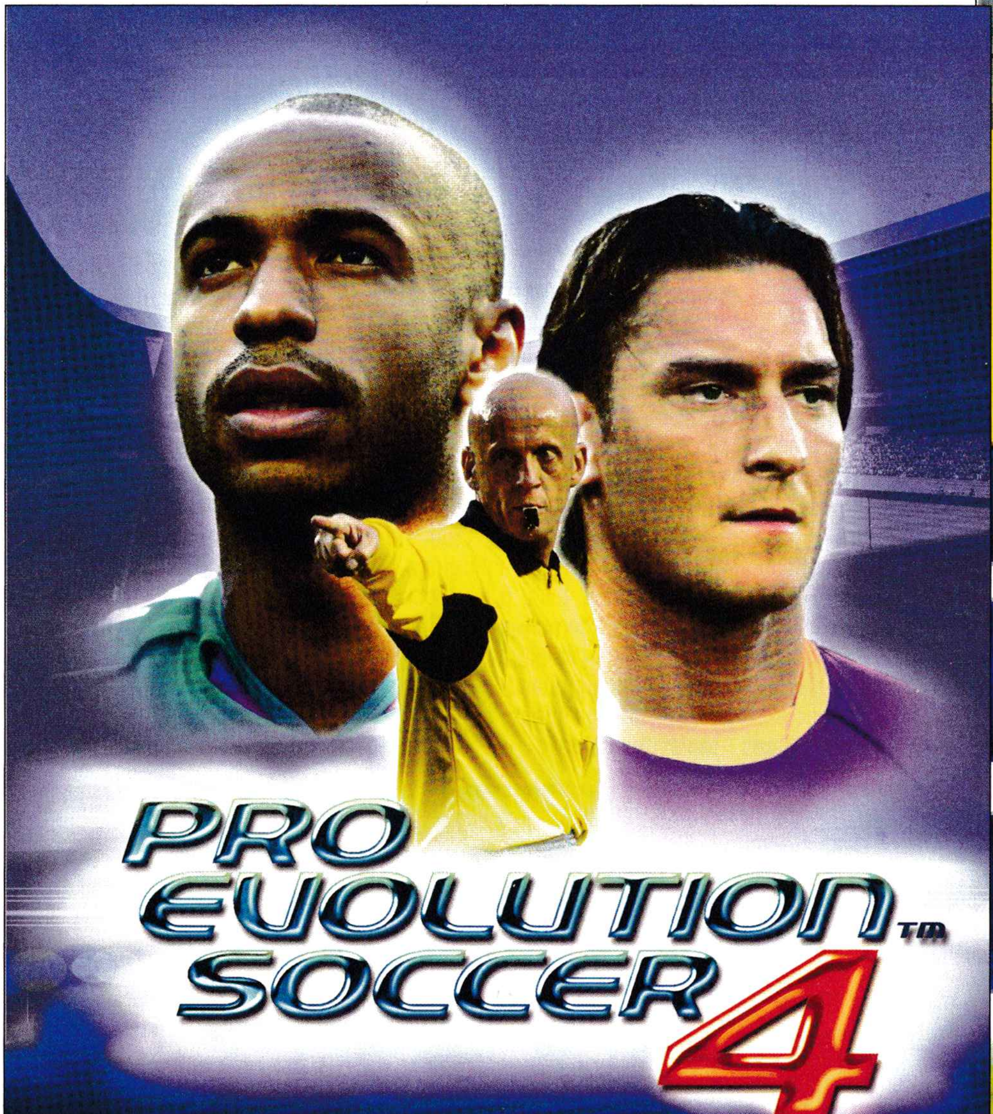




SPORT SIMULATION

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Konami
сайт	www.pes4.net
хардуер	Pentium 1.4 GHz, 256MB RAM, GeForce 4 / ATi Radeon 9600, Win All, DX 8.1
платформа	PC, PS2, Xbox

1 DVD



Дали това е по-добрият футболен симулатор?

фигури от конзолните контроли, но не от играта, а като стартирате отделна програмка.

Друг проблем на управлението е, че то е невероятно сложно и донякъде объркано (например за дълго центриране трябва да натиснете стрелка и кръг, а за късо – стрелка и два пъти кръг ;)). Комбинациите са страшно много и въпреки че са отлично обяснени в туториълите, лично аз в първите няколко мача установих, че гледам повече в клавиатурата, отколкото в монитора. Може би положението се улеснява при хора, притежаващи геймпадове, но – уви – аз не съм сред тях. Разбира се, усложненото управление е донякъде необходимо – виртуалните играчи могат практически всичко, на което са способни и истинските футболисти – плонжове, шпагати, изобщо всичко, което е позволено от физичните закони, значи е възможно. Но наистина ли беше необходимо управлението да е толкова сложно?

Качеството на футбола в играта без съмнение е огромно – мачовете са интензивни и напрегнати до последната минута. Konami са платили доста, за да използват имената и лицата на някои футболисти, но явно чувалчето с пари не е било достатъчно дълбоко, защото за пореден път играчите от националния ни отбор носят имена като

Бенбатов, Килимов, Имайло Пелоков и дори Хуйсков :)

Е, явно имат поне обща представа как се казват националите или пък просто не са могли да се спазарят с Батето Славков...

За сметка на това по-известните отбори са си с оригинални състави. Режимите на игра са разнообразни – Konami дори са се сетили да включат опцията да изпълнявате само дузпи, без да се налага да изигравате цял мач преди това. Изкуственият интелект на противника е доста добър и дори на ниски нива може да ви вгорчи живота, но лично аз забелязах поне две пробойни в алгоритъма му. Първо, вратарят понякога не реагира на елементарни удари към него, които поради това се превръщат в супер глупави голове. Второ, играчите ви са неспособни да направят абсолютно НИЩО без ваша намеса, дори да става въпрос за обикновено овладяване на топката или опазването ѝ от противников футболист. Случва се играч кротко да чака подаването да стигне до него, вместо да изтича метър и половина и да подкара сам "коженото кълбо". Вярно, че не е добре играта да се играе сама, но според мен малко автоматизация тук не би навредила на никого.

Отново искам да обърна внимание на добрите футболни туториъли в Pro Evolution Soccer 4 – без тях лично аз нямаше да направя и един пас в същинските мачове. Дадена ви е възможност да отиграете повечето ситуации, които могат да ви се случат по време на игра, като корнери и наказателни удари, показани са различните начини за изпълнение на подаванията, изстрели към вратата, финтове и т.н. Разработчиците са се задълбочили дотолкова, че дори редом със сложните неща са обяснили и основните правила на футбола – например какво е засада, гол и прочее. :)



Технично отиграване

Разбира се, PES 4 не би имала никакъв шанс срещу съперника си FIFA 2005, ако няма добра графика. С радост установяваме, че по тази графа Konami определено са се справили като за отличен – футболистите са като истински, движенията им са реалистични, а физиката на топката откача ченета (това касае и мрежата на вратата – който е играл новата ФИФА, ще ме разбере веднага:)). Играчите бурно изразяват радостта си при гол или разочарованието си при пропуск. Отново обаче е пренебрегната най-голямата група хора, присъстващи на стадиона – зрителите! Те, както обикновено, са си същата сбирщина от зле изглеждащи двуизмерни спрайтове, способни да изпият мозъка и на най-непретенциозния геймър. Гледани отдалеч, стадионите изглеждат доста добре, гарнирани с всичките фенски атрибути по тях – знамена, димки и други такива. По време на мач се забелязва присъствието на тримата черногрешковци, сиреч съдиите, чиято липса се усещаше особено силно в най-новото издание на конкурентната геймка на EA (най-вероятно са били махнати, за да не стресират малките американчета с глупости като нарушения и тъчове :))

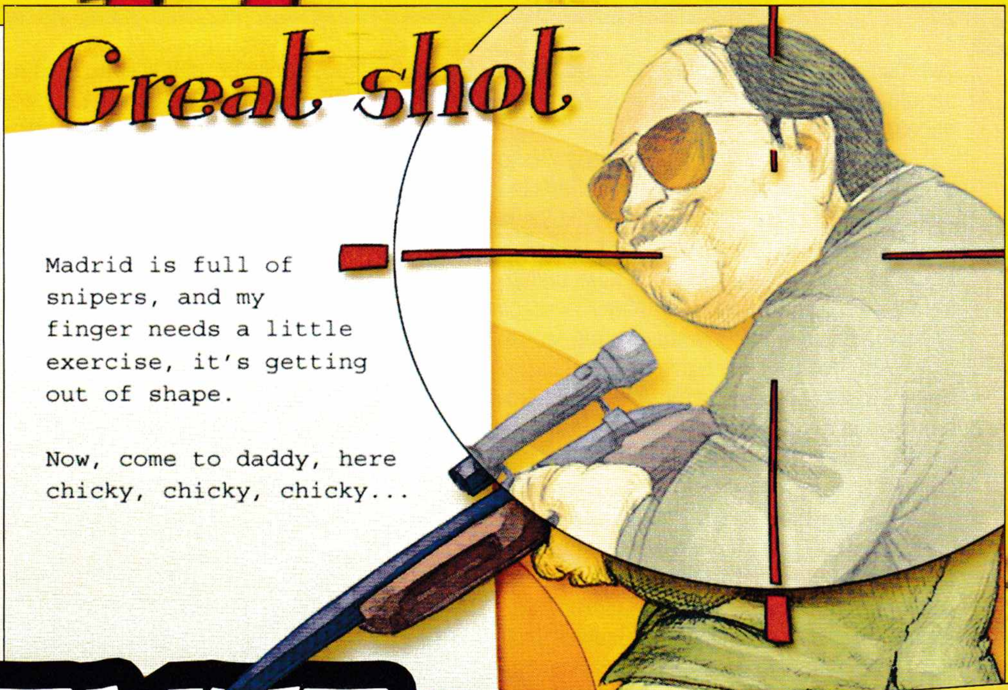
Звукът обаче е съвсем друго нещо – най-мекото нещо, което може да се каже за него, е, че е лош. Дори не си направих труда да запомня името на коментатора по простата причина, че го изключих някъде към двадесетата минута. Толкова забутан и неразбираем брътвеж досега не бях чувал в спортна игра! Да не говорим, че при изговарянето на репликите има някои доста досадни бъгове, например накъсаното им произнасяне ("Резултатът след първото полувреме е..." и след десетина секунди "...един на нула"). Музиката е приятна, но по никакъв начин не може да се сравнява с размазващия саундтрак на колегата по жанр FIFA. Иначе подвикванията и скандиранията на двуизмерната публика звучат на място и най-малкото не дразнят.

Финална свирка (съдийска, вие какво помислихте?;))

Колкото и да не ми се искаше, статията май се превърна в сравнение между двата колоса на спортния жанр. Неизбежно е, като че ли. Финална присъда? Играта е мащабна, няма съмнение. Но може би прекалено мащабна за моя вкус с объркаността си управление и усложнения геймплей. Наречете ме обикновен поклонник на мейнстрийма и комерса, но аз бих предпочел едно отпускащо десетминутно мачле пред перспективата три дни да усвоявам контроли, за да мога да подкарам играча си в правилната посока. Но това съм си аз :) А кой е правилният футболен симулатор на годината – това решавате вие!

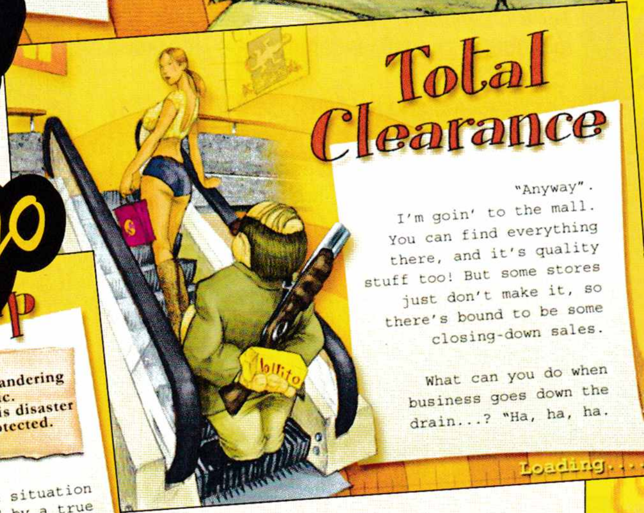
Пламен Димитров

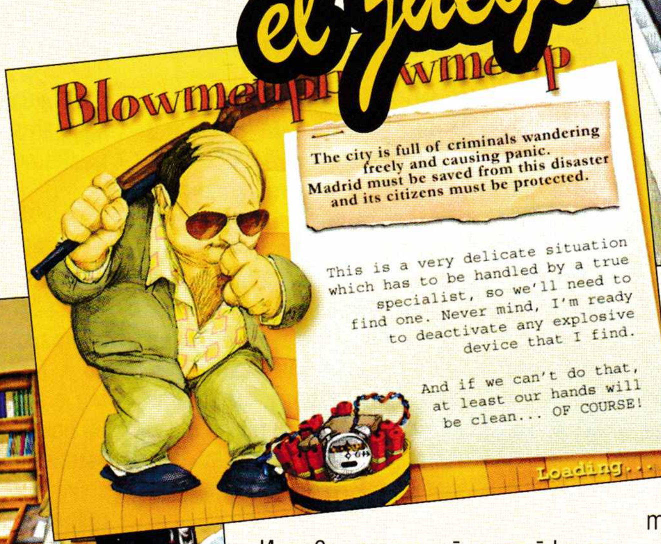
Е, можеше и по-зле да е. Например ако трябваше да играете кука в български условия. ;) Но шегата настрана. След това крещящо надзаглавие, което вероятно е привлякло погледа ви, би било добре и да ви светна за какво точно иде реч. Това е едно най-обикновено и относително лесно за изиграване аркадно шутърче, което се опитва да намери своето място на претъпкания с какво ли не геймпазар. Веднага щом видите интрото на Torrente плюс шареното и приятно изрисувано основно меню, в което курсорът на мишката представлява бръмчаща муха (може да бъде размазана с един бърз десен клик), ще разберете, че ще си имате работа с доста приятно заглавие. Ще се сблъскате с понякога биещо към черните тонове чувство за хумор.

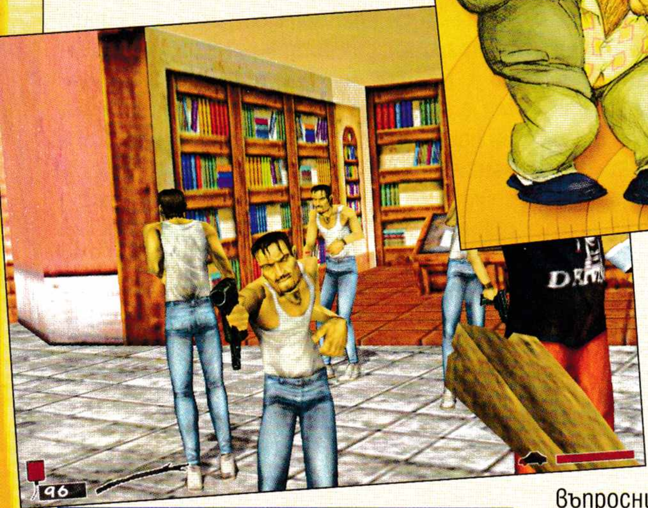


TORRENTE el juego

Вие сте Торенте – най-мръсното, фашизирано, сексистко, расистко, егоистично, постоянно пияно, испанско подобие на ченге!







И това не е случайно, тъй като играта е направена по една свежарска испанска комедия от 98-ма и последвалото продължение със същото заглавие. Уви, това е и единственото положително нещо, което играта е успяла да наследи от въпросния филм. Всичко останало подлежи на строго мърморене. Но нещата по реда си.

Глупавата ръка на закона

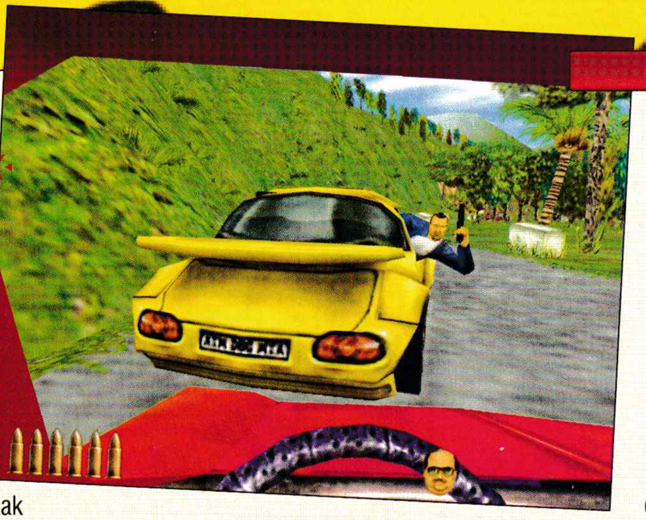
Главният герой в това идиотско екшън-приключение е Хосе Луис Торенте – непохватен, корумпиран ушев, отстранен несправедливо (според него) от полицията поради идиотското му поведение в отминал случай. Той е с овално коремче и плешиво теме, върху което грижливо са прехвърлени няколко дълги косъма за заблуда на обществото, че там горе има нещо, което може би вирее. Следват големи правоъгълни цайси и вонящи на бира мустачки. Въобще Торенте е олицетворение на пълния във всяко отношение загубеняк, който по незнайно каква причина решава, че претъпканият с престъпни групировки Мадрид се нуждае именно от неговите умения на частен детектив.

Най-странното в случая е, че този абсолютен кретен винаги успява да се справи с мисията си – волно или не. Така или иначе в своите очи той е "истински професионалист", когото "жените обожават" и се избиват коя по-напред да му направи свирка в джакузито след края на работния ден. Въобще, когато човек се вземе твърде на сериозно, нещата почти винаги излизат извън контрол...

Нищо ново

Torrente може да бъде разцъквана както от първо, така и от трето лице, като едната перспектива е най-подходяща за провеждане на престрелки, а другата – за разходки из Мадрид. Като вид, задачите в играта са доста разнообразни – обезвреждане на експлозиви, снайперски

ACTION ADVENTURE	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	O~3 Entertainment/Virtual Toys
сайт	http://www.o3entertainment.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0c
платформа	PC



проявления, предпазване на човек на име Куко, чиито очи са завързани, от неприятна за него смърт (като например падане в градските канали), ескортиране на важни клечки, помагане на група туристи да си хванат автобуса и т.н. За да ги изпълните обаче, трябва най-често просто да се доберете от точка А до точка Б, а по пътя си да отстраните един билюк бандюги, което в по-късен етап от играта започва да става леко досадно.

Като заговорих за гадове, няма как да не спомена, че понякога, докато играех на Torrente, се чувствах така, сякаш наистина е настъпила нощта на живите мъртви. По подобие на отбор зомбита неуморните престъпници и престъпнички изникват постоянно буквално отвсякъде, а тяхната единствена цел в живота е да ви вземат душичката. Те се хвърлят устремено към вас без никакви наченки на изкуствен интелект и могат да бъдат убити с един-единствен изстрел – бил той в главата или в гръдния кош.

За сметка на това обаче Торенте е като същински терминатор. Една картечница например му взима някакви си мижитурни 3-4 точки (от общо 100) здраве. Това важи и за всички останали оръжия, като единствено изключение прави гранатометът, който очевидно е неговата Ахилесова пета, тъй като го убива на място. Една стъклена автобусна спирка обаче върши идеална работа за прикритие, тъй като почти нищо във виртуалния Мадрид не може да бъде унищожено.

Пикселче тук, пикселче там

Най-големият недостатък на Torrente е нейният енджин. Играта изглежда адски семпла. В нея отсъстват каквито и да било признаци на детайлност. Дори и автомобилният трафик е под всякаква критика. След няколко минути игра всички модели коли ще ви се струват познати до болка и често ще ви се прииска да се метнете под гумите на някой ТИР с риск да чуете тъжния стон на дебелака: "Кой е дал книжка на тези тъпаци?". Да не говорим, че Torrente има навика да насича в понапечени ситуации дори и на видеокарти от ранга на GeForce 6800 GT, което ме втрещи.

Всичко това донякъде се компенсира от адски забавното озвучение на главния герой, чиято испанска уста бълва на развален английски особено хумористични реплики, които само човек като него е способен да изрече. А когато най-накрая изпълни успешно дадена мисия, ще видите как започва неистово да се радва, тананика и танцува с някакви си негови стъпки, което няма как да не предизвика поне един бегъл трепет на устните ви в протежение към ушните миди.

Въобще Torrente е една несериозна игра. И ако искате да ви допадне, не бива да подхождате към нея особено придирчиво. Посланието ѝ е простичко – във всяко ченге на тази земя се крие по един "Торенте". Въпросът е доколко човек позволява на тази му тъмна страна да надделее над здравия разум. В най-добрия случай играта би могла просто да ви разсмее и да ви надъха да потърсите двете части на едноименния филм с рекламни слогани: "А вие си мислехте, че испанското кино се е оправило" и "Никога досега не се е появявала по-глупава втора част". Ако искате обаче нещо по-така, една по-хардкор геймка, определено не звъните на правилната врата. И то в месеца на Half-Life 2.

Владимир Тодоров

Играта, в която "Да гризнеш дръвцето" не е просто израз...



FlatOut е от онези игри, които човек може да оцени веднага. Или ги харесваш от първото пускане, или още на двайсетата минута дискът хвърчи през прозореца, плашейки блажено поседналите баби пред входа. За мое щастие джитката се оказа от първия вид: нямаше летящи CD-та, нямаше шашнати пенсионери, халюциниращи НЛО. Целта на играча е проста – да причините с четириколесното си возило колкото е възможно по-големи щети на околната среда и най-вече на противниците си. На пръв поглед страничен наблюдател би определил геймката като малкото братче на Carmaggedon, но без газенето на хора. Освен шофьорите по пистите няма жива душа. Няма дори публика по трибуните, което май е по-добре, защото подозирам, че зрителите отново щяха да са сбирщина двуизмерни спрайтове и пак щеше да се наложи да ги оплювам. На втори поглед поглед – ами... пак същото :).

Геймплеят

на FlatOut не е особено разнообразен, но е приятен и прилепчив по свой си начин. Режимите на игра са три и са един от друг по-стандартни – Career, Quick Race и Time Trial. По-сериозно внимание заслужава да получи единствено Кариерата. В нея започвате с покупката на автомобил. Имате на разположение едва няколко базови модела – до един измислени, носещи имена като Grinder, Bullet и т.н. Отначало имате достъп само до три писти, като за да отключите още, ще трябва да завършите поне трети в надпреварата.

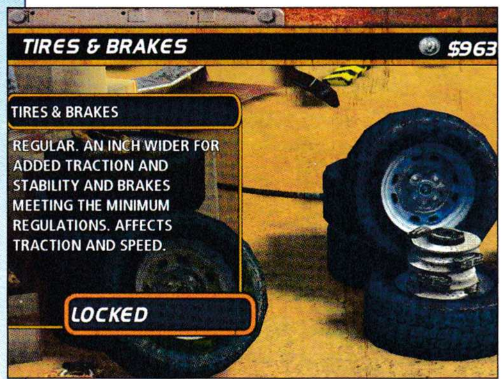
Състезавате се с още седем пилота и получавате парична награда, ако се класирате в челната шестица. Парите използвате след състезание, за да купувате ъпгрейди под формата на нови части за колата си. По този начин можете да увеличите някой от показателите ѝ, като например скорост, ускорение и др. Подобренията идват под формата на най-различни автоджаджи като ауспуси, гуми, шасита, спирачки, части за двигателя и скоростната кутия. Всички те имат три степени на ценност – използвани (used), обикновени (regular) и за състезания (racing); по-голямата степен означава по-големи бонуси за колата.

RACING	
графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Bugbear / Entertainment Empire Interactive
сайт	http://www.flatoutgame.com
хардуер	Pentium 1,5 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0c
платформа	PC, PS2, Xbox





Пари се печелят освен от добро представяне в крайното класиране и от всевъзможните поразии, които можете да правите по време на състезание – всяка счупена табела, ограда и постройка около пистата дава допълнителен кеш (което дойде като манна небесна за нещастния автор на тази статия, който в първите стотина състезания завършваше обезателно последен :)). Имате на разположение и nitro, което ви дава временно ускорение. То се събира по доста странен и забавен начин – като се блъскате в разни неща.



Един от първите детайли, които се забелязват веднага след стартирането на някоя автогонка, е отличната графика, която предлага заглавието. Забележителни детайли се разкриват при всеки придружен от искри и летящи парчетии сблъсък (при това на съвсем приемлива хардуерна цена).

Но ако графиката е много добра, то физиката в играта е просто феноменална! Не знам какъв енджин са използвали хората от Bugbear, но ви уверявам, че той по нищо не отстъпва дори на самия Havok, използван в Half-Life 2.

На практика всичко около пистата може да бъде разрушено, като споменатите по-нагоре табели и огради са само малка част от крайпътните обекти, които стават на трески под гумите на вашия авто-мото звяр.

Истинска радост са сблъсъците с варели и гуми (е, зависи от гледната точка ;)), поставени около, че и по самата писта, защото според мен с реалистичното си поведение те директно скриват шапката на събратята си от CS: Source, например.

Самата кола също е изпипана максимално и се троши доста сериозно при удар – ламарините често отхвърчат, все едно са били залепени с тиксо. Да не говорим, че това е първият рейсър, на който поне аз попадам, където вашето компютърно алтер его т.е. шофьорът на собствената ви кола, може съвсем спокойно

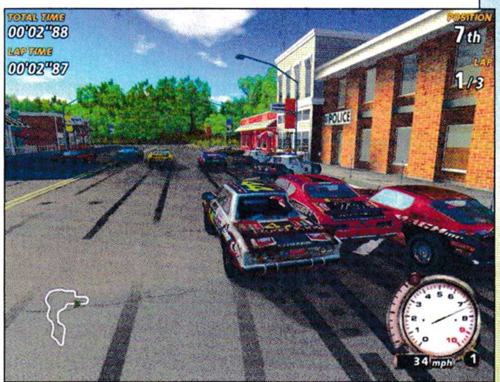
да излети през предното стъкло

на автомобила при удар! В случая "излети" звучи съвсем на място, тъй като човечето често хвърчи десетки метри напред с огромна скорост, докато накрая не се запознае отблизо с някое дърво (между другото мъжкият персонаж подозрително ми заприлича на Гордън Фриймън... може би просто си е забравил gravity gun-а под седалката?:)). Направо нямам думи! Ето така трябва да се правят игри!

Питате за критиките? Уви, има няколко проблема, които, макар и не толкова основни, не би трябвало да присъстват. На първо място това е звукът – мен лично бръмченето на двигателя ме подразни и съвсем не ми звучеше автентично, въпреки че не разбирам много от тези неща. При музиката производителите явно са се поучили от челния опит от EA, защото саундтракът на играта се състои от лицензирани парчета. Въпросът е, че са лицензирали просто НЯКАКВИ песни. Поне аз не съм чувал имената на нито една от групите и – честно казано – не харесах повечето тракове. Но това си е лично мнение.

Друг проблем е двойствеността на играта – тя е едновременно адски проста и невероятно трудна. Ъпгрейдите не са особено предизвикателство – само за една вечер успях да си купя половината части за возилото. В същото време обаче противниците ви понякога са нереално добри – тия момчета и момичета почти не правят грешки! Това може лесно да се установи на финала на състезанието, когато вие приключвате надпреварата без предните ламарини и с горящ двигател, а техните коли са едва-едва очукани.

Също така всякакъв off-road (каране извън предварително зададения маршрут) се наказва сурово – въпреки че пистите са буквално надупчени като швейцарско сирене от преки пътища, минаването по повечето от тях води единствено до загуба на време. Иначе самите трасета са добре направени, с много детайли и много неща за чупене. И още веднъж – три пъти ура за отличната графика.



FlatOut е една непретенциозна, но в никакъв случай лоша геймка за убиване на време в студените зимни месеци. Ако не друго, можете да я цъкате в очакване на Добрия Старец, който носи нова видеокарта в торбата. ;)

Пламен Димитров



PAINKILLER

BATTLE OUT OF HELL

По-луда, по-интересна и по-психарска

Спомням си точно момента, в който играх първия Пенкилер. Заради едно или друго тази игра остана доста дълбоко в сърцето ми. Много са причините това да е така. На първо място геймката е приятна смесица на чист аркаден фън в стил Дуум Идно, Двие и Сам (не)Сериозний. За фон на цялата пуцаница имаше лек, съвсем минималистичен ролеви елемент. На второ място са подмисиите, добавящи допълнителни проценти към Replay стойността на тази игра. На трето е размахът, с който дизайнерите бяха пуснали на геймсцената безобразно добри и оригинални монстъри. И на последно, но не по важност - ташаклийската история и персонажи в нея, както и един едносекунден откъс в третия синематик, в който се видя едно зрънце, разбунило пуританските духове по официални и не чак до там официални фенски форуми. Така че чаках експанжъна меко казано с интерес. От друга страна пък, през ръцете ми вече минаха сочените за тазгодишни 3D-фаворити Half-Life 2 и Doom 3. Нека видим дали експанжъна Battle out of Hell (BooH) ще помогне на Даниел Гарнър (главният герой на Painkiller) да се пребори с тежката конкуренция и отново да привлече вниманието на публиката.



SHOOTER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD+original
издател	Dream Catcher/People Can Fly
сайт	http://www.painkillergame.com/
хардуер	Pentium 1,5 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0c
платформа	PC

Мазало извън Ада

Е, сценарият на BooH, няма да вземе Оскар за най-добра драматургия и съвсем фино се плъзва на границата между интересното и баналността. Даниел, за тези които не си спомнят или не са играли играта, биде нает от силите господни (олицетворени от ангел с физиономията на италиански мафиот-хомосексуалист с манга прическа) да опоска кохортите адови. В продължение на 5 чаптъра се разхождахте из междинното измерение между ада и рая, един вид окултна разпределителна станция на обречените, и в края на всеки 5 нива си носихте в къщи главата на поредния пъклен херцог. Пътьом се запознахте с Ева, която освен да се шматка по без гащи насам-натам, не правеше нищо особено (глас от публиката: че това малко ли е?) и в крайна сметка се сбихте с Луцифер. Точно този финален сблъсък ми беше обрал точките отвсякъде – замисълът за ада като едно огромно бойно поле, на което е замръзнала историята на човешките войни, ми подейства страшно силно.

Е, в крайна сметка се оказа, че един от херцозите не сте го били догътнали правилно. Той ви сви Ева из под носа и нашият герой вместо да се пресели на топло при жена си и сладките безпишкови херувимчета, реши, че, заради онзи гореспоменат момент с Евината гръд, си заслужава да се върне обратно сред адските огньове и да си измъкне новото гадже оттам. Оттук започва и експанжънът.

Лудница!

Много плавно и приятно става преходът от оригиналната игра към експанжъна. Имах чувството, че вчера, а не преди половин година, съм превъртял кампанията. Чак сега усетих, че пенкилерът наистина ми е липсвал. Мога само да аплодирам създателите на играта, които доста добре са разбрали защо първата част беше интересна и са наблегнали именно на тези елементи. Всичко е минало под мотото: "От всичко по малко повече".

На първо място оръжията – в първата игра, не че бяха малко, ама не бяха и много. Е, сега са добавени две нови, всяко с алтернативен режим, превръщащ го в съвсем друго пуцало, както и опцията за снайпване (Zoom най-накрая, стига толкова пиксел шутинг). Първото допълнително оръжие е огнеметът. Представлява адски мощна автоматична карабина на нормална стрелба (на всеки 10-15 куршума зациклят за малко) и напалмов плювалник – на алтернативна. Резервоарът за огнените езици е безсрамно голям, а дори и при по-коравите гадове е нужно само леко да ги близнете, за да си пригответе барбекю. Второто оръжие е отговор на нечовешкото орязване на скорострелността при Stake Gun-а. Изстрелва по 5 колелца в редичка на нормална стрелба, има zoom, а самите дървени "куршуми" летят по права линия, а не по парабола, което ги прави перфектни както за близък бой, така и за снайпване на гнусарите от далеч. Алтернативката е петорен гранатомет, така че цялото оръжие

може да се обозначи като Stake Gun MK5 (от английското съкращение за mark – модел). Трябва да спомена и една функция на шурикеноизстрелвача от първата игра, която открих едва след като бях предал текста – ако задържите десния бутон на мишката (плюещ светкавици) и натиснете левия, ще пуснете енергиен капан, подобен на тези на Assassin-ката от Diablo 2. Естествено верният Пенкилер все още е в ръцете ви и също има една нова функция. С алтернативния му режим можете да вдигате във въздуха телата на опонентите си, след като са сдали Ару дух, и за всеки успешен удар в това състояние ще получавате златни монетки.

Таро

Златцето отново ще го придобивате, чупейки различни предмети по нивата като пейки, сандъци, ковчези и варели – тоест обичайните неща. Въпросното имане има една-единствена функция – да заплащате с него слагането на таро карти в ръката ви. Отново всяко едно ниво си има различна подмисия. Ако я изпълните, получавате златна или черна таро карта. Златните са по-гъзарски, струват маса пари да се активират, но ви носят постоянни и глобални бонуси, вариращи от увеличаване на първоначалната ви издръжливост и броня до по-дълго присъствие на душите и т.н. В експанжъна са добавени и няколко нови карти като възможността да освирепеете по-бързо (всеки мъртвец остава душичка след себе си и като съберете 65, се превръщате в демон, разкъсващ за кратък период от време всичко неживо само с един лош поглед), да се движите по-бързо или да скачате по-високо. Черните таро-та пък могат да се активират веднъж на ниво (освен ако не използвате златната карта, даваща три активации) и имат временни бонуси, вариращи от ръката, която сте избрали – те намалят скоростта на света около вас до 8 пъти, увеличават скорострелността и щетите, които нанасяте, или пък ви имунизират срещу вражия огън. Понякога точно тези на пръв поглед не много важни бонуси се явяват тънката граница между живия и мъртвия герой. Тъй като играта е бая трудна.

Изродщина!

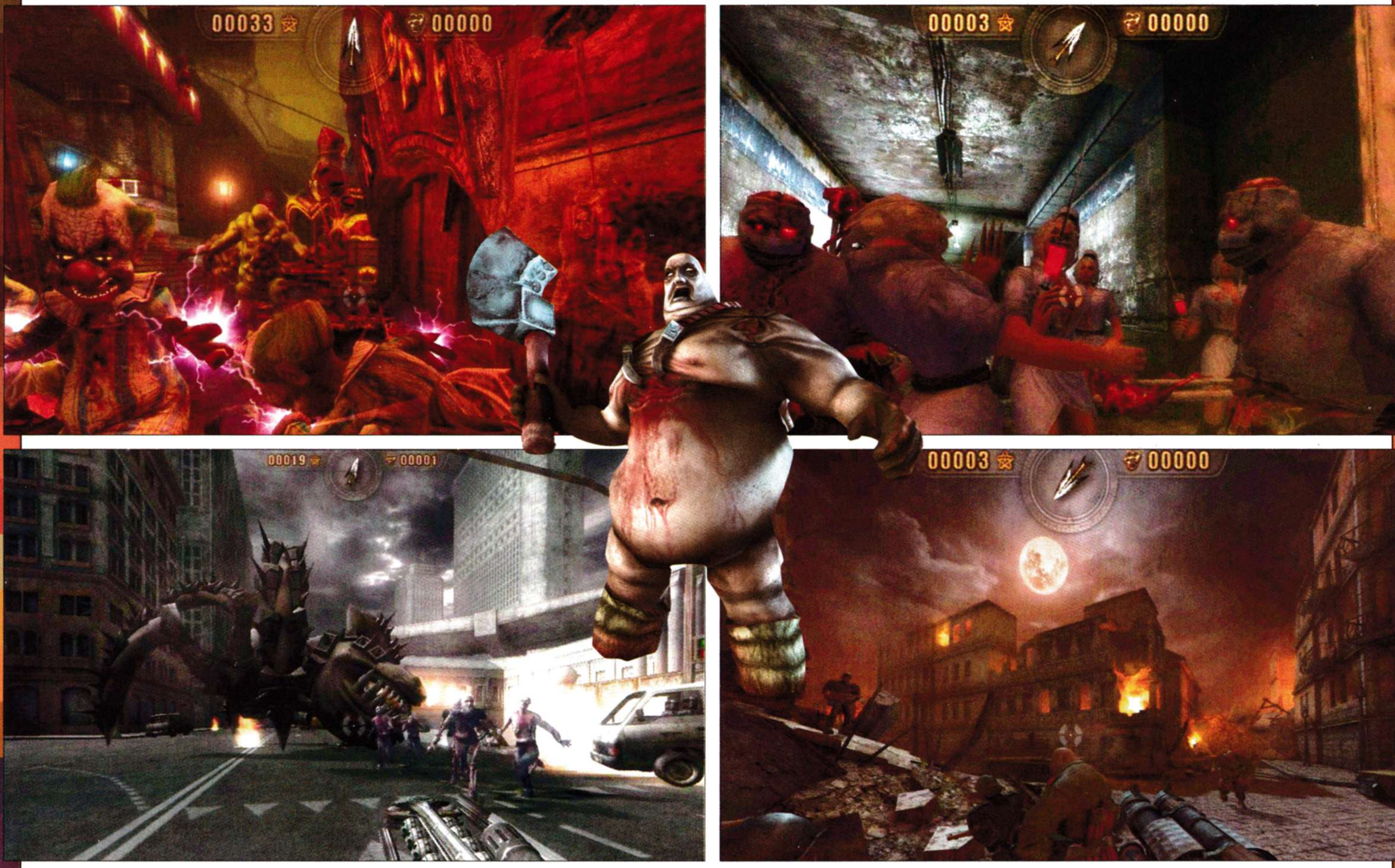
Вдигането на коефициента трудност до голяма степен зависи от новите същества. Още в самото начало сте почти погребани под масата врагове и само пейнкилърът ви спасява. Но дори когато хванете помпата или Stake Gun-а, с изумление разбирате, че новите лошковци са много по-корави от старите и традиционните оръжия само удължават агонията ви. При това става дума за втората степен на трудност, на която още в първата мисия се Load-ваш около 10 пъти. И всичко това в комбинация с допълнителните задачи от типа: “Не трябва да бъдеш одраскан нито веднъж” или “избий само 80 гада” при положение, че на нивото монстрите са около 150.

Но отново дизайнерите не са стояли със скръстени ръце и са населили новите местности с добре създадени и оригинални изчадия. Дървената кукла с костен гръден кош, малкото сладко самозапалващо се момиченце с окървавено лице и ръце и момченцето със сатъра и липсваща глава всъщност са само за загрявка.

Следва поредната порция дебелаци, нови рицарчета, бълващи огнени топки, древногръцки воини с гадния навик да се разполовяват на две или пък смирени монахини с извадени очи и пиромански наклонности. Разбира се, милитъри-тематиката отново е засегната, като този път въображението на създателите е черпило вдъхновение от двете световни войни. Е, в един момент попретръпвате, но при правилната стайна температура и атмосфера на няколко пъти все пак си изкарах акъла, който всъщност го нямам.

Мисиите също са на безумно добро ниво – Ленинград ме накара да цвиля от кеф и после – да load-на, защото, докато звукоиздавах, бях заклан. Графиката не е пипната в сравнение с оригинала, но тя по принцип си беше добра, а звуците са чудесни и стряскащо реалистични. Първият Пейнкилър си заслужи собствен саундтрак, този според мен и сега също ще си има. Така че бегайте да си вземете BooH и ви може да се видим на някой мулти БГ-сървър, защото мрежовите игри също са доразнообразени...

Георги Панайотов



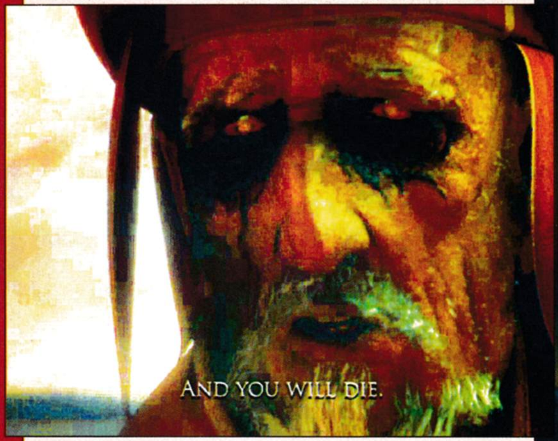


Prince of Persia: Warrior Within™

КРАЛЯТ НА ОСТРИЕТАТА ШЕМЕТНО СЕ ЗАВРЪЩА

Никой не може да промени съдбата си. И през погледа на Prince of Persia: Warrior Within (POPWW), тя е еднаква за всички ни.... И старецът каза на Принца: Ти ще умреш.

Не е нужно да си мъдрец, за да кажеш на някого, че ще умре и да си прав. И странното е, че мъдрецът не обвързва твърдението си с конкретен период от време. Та на практика той ще излезе прав, дори и принцът да се спаси този път. Защото, както много добре знаем, той все някога ще умре.







Принцът обаче явно не е чувал за Канал 2001 и доверчиво изслушва мъдреца. Тъмна сянка го обгръща и той за пръв път усеща страх да сковава кръвта във вените му. Обречеността става негова съдба и под нейния знак той се преобразява. Този път към смъртна опасност и нечовешки подвизи го тласкат не героизмът и чувството му за чест, не желанието да спаси любимите си хора или кралството, а едничкият инстинкт за самосъхранение на благородническите му задни части. Сега той гледа на света под друг ъгъл:

по-циничен, по-суров, по-студен

Вече не се бие за благородна кауза, не се интересува кой и защо умира под ятагана му. Зареден с неизчерпаем и заразителен гняв, той сее смърт и разруха. Променен е и външно. От доброто момче вече не е останало нищо. Пред вас стои безскрупулен убиец с поглед, лишен от чувства. Дори и от страх. В стегнатата прегръдка на кожа и броня се издига атлетичната фигура на нашия принц, който вече е и татуиран (интересен ми беше и фактът, че татуировката всъщност копира изображението, което се мъдри на ръката на артрежисьора на проекта). Гарвановочерната му коса агресивно се спуска по лицето. Обгръща го тъмно наметало. В мрака, обгърнал тази фигура, проблясват само очите, изпълнени с неконтролируем гняв.

Оттук се поражда и въпросът, който

ACTION/ADVENTURE	
графика	
звук	
геймплей	
общо	3 CD
издател	Ubisoft
сайт	http://www.princeofpersiagame.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0c
платформа	PC, PS, PS2, Xbox, GBA, GameCube

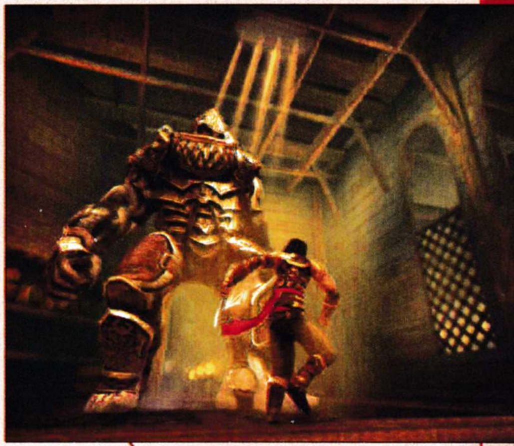
ме измъчва ежесекундно. Играта вече някак се отърсва от своята приказност. Историята, атмосферата, целите и визията в нея вече са много по-мрачни.

Дали тази по-модерна, близка до нашето безпардонно време и реалност атмосфера, е стъпка напред за поредицата или я отдалечава от първоначалната мистично-ориенталска идея на заглавието, превръщайки я в нещо, което преспокойно можеше да се нарича и просто Warrior Within, без да е предхождано от гръмкия класически бренд Prince of Persia. На този въпрос всеки трябва да отговори сам за себе си в зависимост от това какво го е привличало в поредицата преди и да прецени дали то все още присъства в нея. Аз мога да дам една безапелационна оценка: играта определено си струва, независимо дали е добро продължение на поредицата или просто един екшън-адвенчър с главозамайващо изпълнение и усет към детайла във всяко едно отношение.

Графиката спира дъха още със стартирането. Картината пред очите ви е изключително динамична. Още в началната сцена се развихря епична битка на екипажа на вашия кораб и







слугите на излъчващата зло Shahdee

Върху главите ви се изсипва дъжд от горящи стрели. Откъснати въжета и вериги се люшкат със страшна сила, заплашвайки да ви премажат. Секунда по-късно пред вас се сгромолясва захвърленият труп на загинал в битката ваш приятел. Той разбива на трески дъските, на които сте стъпили, и ви запраща в трюма на кораба. Снопове светлина се процеждат през пукнатините в тавана. Газите в локви вода. Назъбени части от счупени предмети стърчат към вас от всички посоки. Мъждукат безброй факли. Процежда се мъгла. Внезапно и масивно острие разбива стената и с грохот, пронизва въздуха пред вас. Нахлува вода. Постепенно движенията ви стават все по-затруднени. Самият кораб също започва да се люшка, подхвърлян от вълните. Усещате сблъсъка между двата плавателни съда като мощен трус...

Постепенно усвоявате опасния танц със смъртоносни остриета, който превръща пейзажа в зловеща фиеста с фонтани от кръв. Трябва да си проправите път до самата Shahdee, отнемайки душите на нейните слуги. Тя е първият бос, с който се сблъсквате. И определено има излъчване и някакъв тъмен чар. Странното обаче е нещо друго: въпреки че действието се развива в древността, тя се разхожда в одежди, по-правдоподобни за друга епоха. Подстригана късо и с грим в стил "Гарванът", тя е избрала да сее смърт, пременена с черни кожени прашки и високи до над коляното кожени ботуши на ток. Това преплитане на модерно и древно отново изкривява представите ми за приказка и връща към онзи тревожещ ме въпрос.

Тук можем да споменем и саундтрака. Както и всички други



елементи на модернизъм

сам по себе си той ми харесва. Даже адски много. Но дали е подходящ? За звука са се погрижили Godsmack, като към музикалното оформление са добавени и други тежки китари. Леко са застъпени елементи, навяващи асоциации с епохата, в която всъщност се развива действието. Това определено е един зареждащ ви с енергия коктейл, който перфектно пасва на геймплея, но може би изневерява на ориенталската история и погубва поредната частичка приказност.



Усещането за мрак в душата на принца е пресъздадено и в репликите му. Репертоарът му включва лафове като "You bitch!" и "I'm not impressed!" Често ще чувате и други самохвални изказвания от типа, че не си е струвало времето да се бие и т.н., които понякога той изрича в най-неподходящия момент – точно преди да умре. Изглежда супер тъпо, не само защото е странно това да се чува от устата на нашия доскоро благороден принц, но най-вече защото го кара да звучи като несретник, който хленчи, обижда и в крайна сметка умира (ако се случи да загубите дадена битка). Искрено се забавлявах например, когато той беше вдигнат във въздуха, въртян, забучен на остриетата на Shahdee и захвърлен в другия край на кораба, след което се изцепи: „Само това ли можеш". И предаде Богу дух...

Уменията на нашето момче обаче са съизмерими със самохвалството му. Той би могъл да накара Джак Изкормача и Спайдърмен, взети заедно, да изглеждат смешни аматьори в сравнение с него.

Warrior Within

Създателите на играта са ужасно горди с начина, по който се водят битките. И има защо. Можете да си служите с едно или с две оръжие едновременно, като и в двата случая изпълнявате изключително ефектни бойни техники. Това внася и разнообразие в геймплея (който се състои предимно от яка тупалка). Можете например да се затичате, да използвате коляното на противника си като трамплин, да отскочите и докато правите салто във въздуха, да го посечете. Можете да правите доста разнообразни движения, завършващи с обезглавяване с едно или две остриета, да разчленявате противниците си на части и да ги карате да се разпадат на резенчета.



Най-общо казано, в тази игра има доста бруталности и садизми (поне можете да изключите кръвта, ако ви притеснява). И въпреки това принцът изпълнява с такава грациозност и най-сложните движения, че е истинска наслада да гледаш акробатичните му изпълнения. Боецът ни е толкова сръчен, че може да превърне всичко в оръжие и да го използва в своя полза. Можете например да се хванете за някоя колона с една ръка и да се завъртите, държейки ятаган в другата, като така създадете разсичащ обръч около себе си. Можете да изпълните това и без режещи предмети в ръка, раздавайки ритници.

Комбинациите в битка са почти безкрайни. В по-късните нива вече, когато сте употребили всичко, е за предпочитане просто да захвърлите противниците си в пропастта до вас, която услужливо ще ги приеме. Ако все пак още предпочитате клането, ще разполагате с арсенал от различни многобройни бойни приспособления като брадви, топори и предмети от типа боздуган. Както може да се очаква, различните оръжия запращат зложелателите ви назад или им нанасят специфично количество щети. Освен това са и различно бързи, така че не винаги по-могъщият ятаган е и по-ефективен.

Можете да си правите каймa от най-различни гадини – от гарвани до различни наемници, изпратени за главата ви, свръхестествени приказни чудовища или гадни мадами, които не могат да оценят тъмния чар на принца. Всеки противник си има своя цака за размазване, така че ще трябва да си понапънете малко сивото вещество да я откриете, а не само да въртите остриетата... Героят ни тръпне и пред перспективата за среща с Dahaka. Но не от очакване. Този масивен гигант е изпратен да заличи боеца, дързнал да си играе с времето и да променя съдбата си, освобождавайки "Пясъците на времето". Той трябва да върне всичко на мястото му и да отнеме живота на принца. И поне за момента изглежда така, сякаш никой не може да го спре.

Spiderman Within

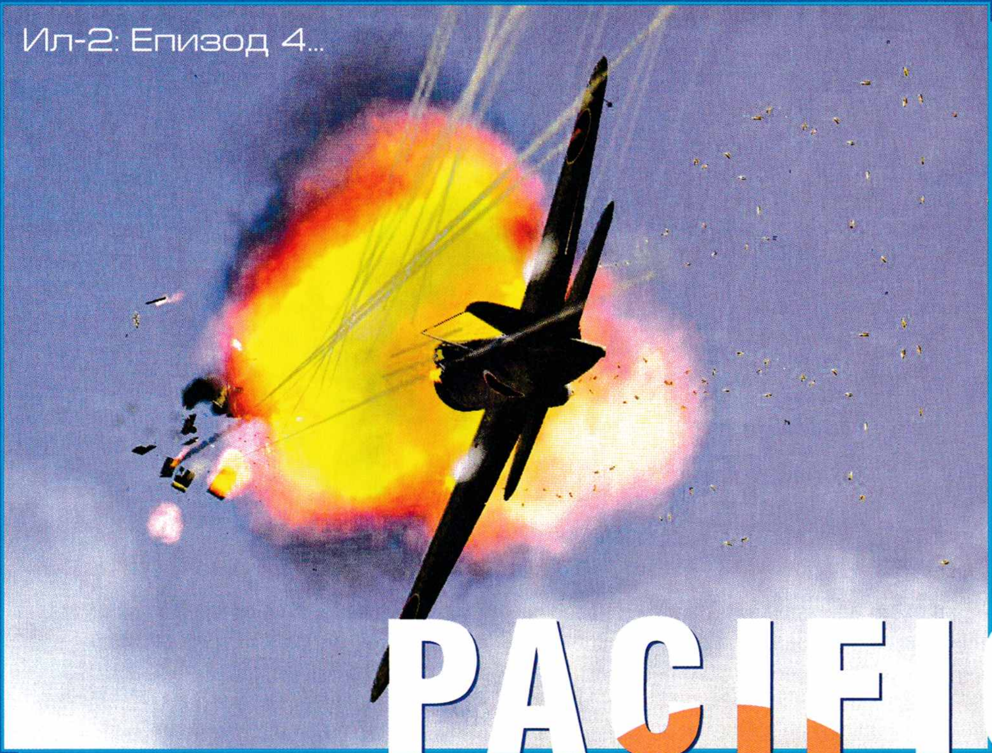
Вторият голям талант на принца (освен да убива) е невероятната му гъвкавост и ловкост. Той тича по стени – нагоре и настрани. Никакви повърхности не могат да му се опрат. Използва въжета, стълби, различни скокове и премятания. Катери се по колони, върви по малки первази, виси или се придвижва на ръце по тях, прави кълбета по земята, превърта се на лостове и се изстрелва във въздуха. Може също така да се закачи за плат със сабята си и да се спусне, режейки го надолу, за да убие скоростта. Е, не спасява живота на някое дете, а само себе си... но кой за каквото е учил... Или казано накратко: Принцът е способен на всяко движение, което можете да си представите, че и на други, които не можете, и грациозно използва тези номера, за да избегне безбройните капани, готови да го затрият.

Интересна част от геймплея е и това, че принцът може да

пътува във времето

При това много ефектно. Пред очите ви дадено място се разтриса, покрива се с прах и бавно се преобразява. Понякога се налага се изигравате едни и същи места по няколко пъти (в различно време). Всеки път обаче има съществени разлики и според мен това е по-скоро плюс, а не нещо досадно. Крайната цел на Принца е да достигне мястото, където са създадени "Пясъците на времето". Да се върне в миналото, преди да са били направени, и изцяло да заличи съществуването им. По този начин той вярва, че ще промени съдбата си окончателно, ще предотврати смъртта си и ще накара Dahaka да изчезне завинаги. Но дали това ще стане наистина? Очевидци, превъртали играта, споменават, че заплетената история има невероятно сложен и неочакван край. Все още не съм достигнала до него, но ще поправя тази несправедливост, преди броят да е излязъл. Просто нямам търпение отново да се потопя в невероятната атмосфера на тази игра. Приказка или не – това е едно велико приключение. Променете съдбата си. Изиграйте го.

Лили Стоилова



PACIFIC FIGHTERS

Великата лада (известна и като Fiat 124 от 1966 г.) и нейното многолетно производство са прекрасен пример за съветския маркетинг. Ако нещо се продава и върши работа, не го сваляй от конвейера, а просто му добави по някой и друг шукаритет (странични огледала или предпазни колани) през известни времеви интервали като гледаш те да не са твърде кратки. Е, въпреки че в настоящето пазарът е много по-различен, славянските ни братя продължават да спазват традициите. На пръв поглед идеята е обречена, но с някои изключения. Така е и в настоящия случай, където този подход е напълно оправдан. Зад приличното название на новата игра Pacific Fighters на руските 1С: Maddox Games се крият мощните и почти недокоснати елементи на една от най-добрите авиосимулаторни поредици, посветени на Втората световна. А именно: IL-2.

Volume #4

Единствените реални промени в настоящия тихоокеански епизод в сравнение с другите чудеса от серията са обстановката, липсата на съветски машини, смяната на цветовете в менютата и добавянето на комплект нови карти и мисии. Иначе в основата на играта, както и преди, се намира серия от кампании, в които играчът може да направлява кариерите на летци, принадлежащи и към двете враждуващи страни. Включеният мултиплейър е прекрасен, а мрежовото джиткане на симулатора може да бъде забавно, почти колкото и груповите мелета в най-популярните 3D патаклами.

Отново класическо допълнение в Pacific Fighters е и много голям редактор, с чиято помощ наша милост може да си съчини каквито си баталии пожелае, използвайки предоставените карти, допълнителни условия и огромен парк от самолети. В тази си част играта има малко над 60 управляеми аероплана, като още с първия пач към кошничката ще се прибавят още три.

САМОЛЕТЕН СИМУЛАТОР	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Maddox Games \ Ubisoft
сайт	http://www.pacific-fighters.com/
хардуер	Pentium 1 GHz, 512 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

Контрол

Едно от най-прекрасните неща, общи за новия симулатор и предшествениците му, е възможността за адски подробно регулиране на реалността. Ефектите, които могат да се пипат, са ужасно много и заемат две отделни прозорчета. Благодарение на това сложността на джиткане в Pacific Fighters може да варира от равнище на свръхавтентичен симулатор до това на елементарна аркадна геймка.

Красоти

Вторият неизменен плюс в играта на 1С, макар и в малко по-друго отношение, е графиката. Въпреки натрупаните лета зад гърба си вариациите на тема IL-2 си остават едни от най-красивите и детайлни симулатори, излизали някога. Моделите на самолетите са изпипани до влудяващо малки подробности. Всичко, което би трябвало да реагира по определен начин, го прави наистина, а оръжейните изпълнения и системата за пораженията все още мачкат конкуренцията по неприлично потискащ начин.

Положението при звука е подобно. Аудиоефектите и околният звуков фон са изпълнени с почти фанатична отдаденост.

С други думи...

Pacific Fighters продължава традициите на IL-2 по възможно найдобър начин. Новият симулатор е подходящ и за най-злоядите и мрънкащи персони. Възможността за контрол над реалността и множеството сингъл и мрежови изпълнения правят играта приятно отворена, разчупена и забавна за разлика от много конкурентни събратя.

Сергей Ганчев





ALEXANDER

Ставайте, господарю, светът ви чака за нови подвизи и слава!

Син на великия цар Филип Македонски и чувствителната му съпруга Олимпиада, Александър израства като младеж с безмерни и необясними способности. Той бил обучен от самия Аристотел и благодарение на помощта на приятелите си Птоломей и Хефестион, се превърнал в най-могъщия и харизматичен воин на древността, способен да покори целия познат свят. След смъртта на Филип II синът му Александър е принуден да поеме управлението на Македония и да продължи започнатите от баща му дела. Две години след възкачването на трона той предприема поход, който завинаги ще го направи „безсмъртен", а делата му ще се помнят и до днес. Възникнала в резултат от мащабни завоевания, огромната му държава се простира от западното крайбрежие на Балканския полуостров до Индия. На север се приближава до река Дунав и Черно море, на юг стига до Индийския океан и Арабия, включва Египет, Либия и Киренайка в Африка.

След този кратък урок по история, който има своето място в тази статия, е време да преминем и към същността на играта Alexander, която проследява именно подвизите на Александър Велики – един от най-славните пълководци, съществували някога, и да ви разкажа за нейните положителни и отрицателни страни.

По филма на Оливър Стоун

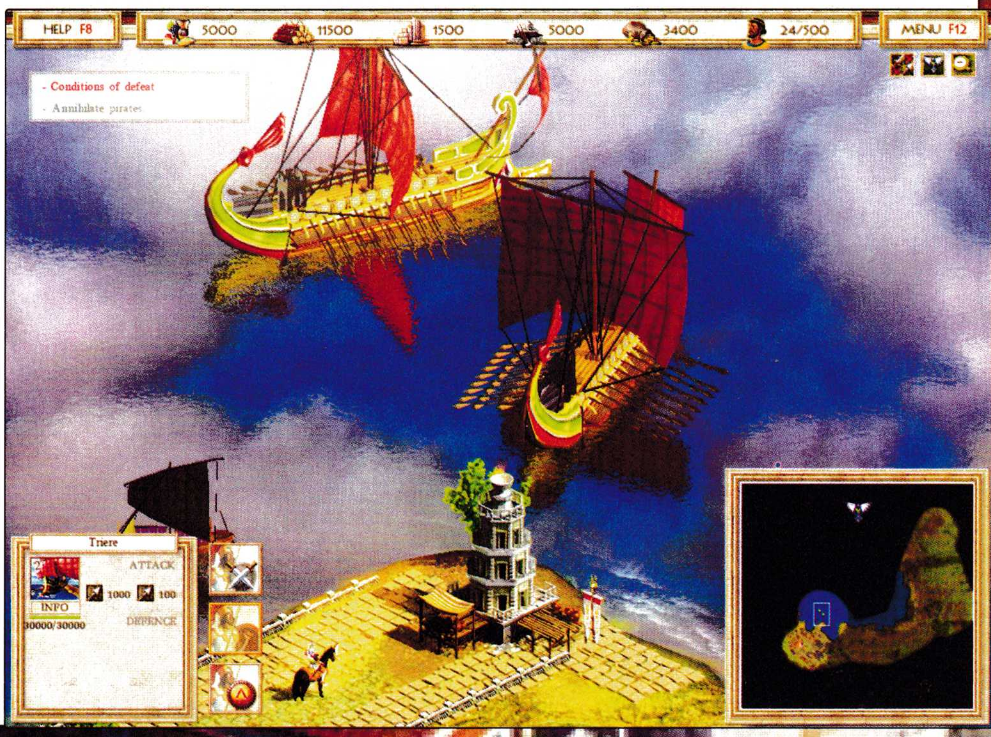
В новата реалновремева стратегия на GSC, разпространявана на пазара от UbiSoft, ще поемете управлението на Македония по времето на Филип II и неговия син Александър Велики. Играта е вдъхновена от едноименната холивудска продукция на невероятния Оливър Стоун, която съвсем наскоро се завъртя по световните кина. Интрото на играта, както и някои други кът-сцени, поместени в нея, са откъси от самия филм. Както всяка реалновремева стратегия, и в тази целта ви ще бъде да сразите противника си по един или друг начин в зависимост от вашите стратегически предпочитания и възможности. В Alexander това ще става както по земя, така и по вода, като именно морските битки са едно от най-приятните визуални благини в играта.

Геймплей

Като начин на геймене, тази стратегия не поднася абсолютно нищо ново и е стандартният за жанра. В сингълплейър кампанията (която е само една) ще поемете управлението на Александър непосредствено след смъртта на баща му. В началото ще ви се налага да събирате наемническа армия, да избивате пирати и крадци, да помагате на малки групи хора, които са се обединили и са си направили свои села, но биват постоянно заплашвани от набезите на бандити и убийци. Впоследствие мащабите на действие ще добият значително по-големи размери: ще се посветите на превземането на Египет и почти цялата персийска империя. Кампанията ви ще следва изпълнения с героизъм, смърт и битки поход, започнат от Александър Велики през пролетта на 334 г. пр. Хр.

Скърмиш и мисии

В случая е по-важно да отбележа, че освен соловата кампания, имате на разположение и още няколко типа игра. Единият от тях е добре познатият на всички геймъри скърмиш – режим, в който започвате с определен брой ресурси, няколко работници и солидна доза ентусиазъм, след което развивате базата си, създавате непобедима армия и правите враговете си на пух и прах. В него ще можете да играете както с македонци, така и с перси, а освен тях, ще имате шанс да из-

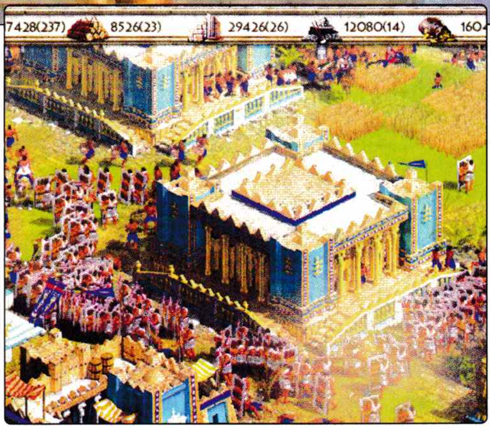


STRATEGY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	GSC / UbiSoft
сайт	www.ubi.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB Video card, Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

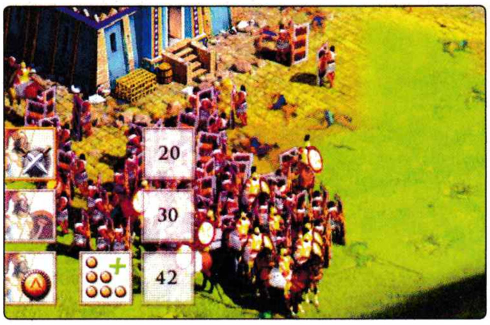
АЛЕКСАНДЪР - ГЕЙ?



Любопитно е да се отбележи, че след появата на творението на Оливър Стоун в Америка, където Александър Велики е изобразен като гей, мнозина хора в Гърция са сериозно разтревожени и раздразнени. И може би имат право да не им е много приятно във филм, който претендира, че е исторически достоверен, главният герой – може би най-великият герой на гръцкия народ, да бъде изкаран с обратна резба. Това е и причината въпросният филм да се приема в Гърция изключително драматично. В отговор на това хомосексуалисти постоянно публикуват истории, от които става ясно, че Александър Велики е имал интимни отношения с някои от своите съвременници от мъжки пол. Независимо от полемиката, интересен факт е, че след смъртта на неговия любовник из цялата античност е бил обявен едномесечен траур и всеки, който е бил забелязан да се смее, е бил наказван със смърт.







бирате и измежду индийци и египтяни. Другият сингълплейър режим на игра, с който разполага Alexander, е наречен просто „missions". В него има няколко задачи, които можете да изпълните за удоволствие, когато си нямате друга работа. В тях ще трябва да правите най-различни неща, които ще се случват във всякакви по тип местности и климатични условия.

Както в почти всяка реалновремева стратегия, и тук ще имаме нужда от определено количество ресурси, за да се справим добре със задачите си. Ще трябва да сечем дърва, да копаем злато и камъни и разбира се, да отглеждаме зеленчуци, които впоследствие да правим на салата и да хапваме за мезе към ракийката. А освен всички тези добре познати ни суровини, ще имаме нужда от още един – желязото, което ще ни трябва, за да изковем оръжията и броните на армията си.

Висока популация

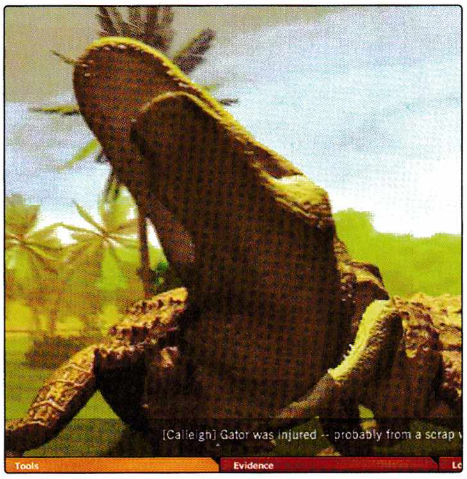
Любопитен момент от играта е числеността на живата сила, която е изключително голяма и достига хиляди войници на играч. Всяка къща, построена за да увеличи популацията, ви прибавя 50 допълнителни точки към началните 600. За да успявате да смогвате със създаването на стотици единици и да ги командвате по най-рационален начин, са въведени някои тънкости, които липсват при другите подобни на тази стратегии. Например, когато искаме да извадим повече работници, не е нужно да се помпаме здраво върху иконката на бачкатора. Необходимо е просто да кликнете веднъж и да дадете старт на производството на даден вид единица, след което ще се създадат толкова юнити, колкото ви позволява популацията или ресурсите, които имаме. За да спрете производството, е нужно просто да кликнете още веднъж върху иконката, която сте посочили първоначално. По този начин можете да бълвате постоянно количество войници, които да пращаме директно на бойното поле и да организираме една наистина сериозна и изтощителна за противника ви атака.

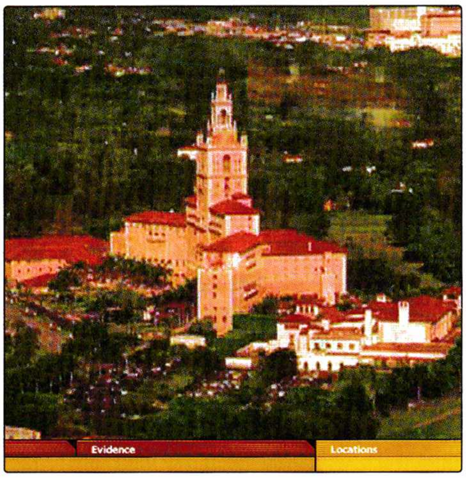
Прилична визия

Към визуалните параметри на играта по-скоро нямам забележки. Водната повърхност е направена горе-долу красиво, а картите не могат да се оплачат от липса на горички, хълмчета и други подобни природни явления. Главната ми критика по отношение на визията се отправя директно към единиците, които са толкова дребни, че и с лупа не можеш да ги видиш, камо ли пък да ги различиш една от друга. Да не говорим, че производителите са сметнали zoom-опцията за излишна, а тя щеше да реши този дразнещ момент.

На пръв поглед Alexander е интересна и добре изглеждаща игра, но има някои моменти в нея, които я дърпат надолу. Просто няма как да стане така, че в края на 2004-та да издадеш нещо, което две трети от геймърите практически са играли преди две-три години, и да искаш то да се хареса. Производителите на игри трябва да разберат, че клиентите им стават все по-претенциозни, а продуктите им трябва да бъдат много по-качествени, за да успеят да пробият. Alexander със сигурност не е стратегия, която ще промени виждането ви за компютърните игри или за жанра като цяло. Тя е просто поредната реалновремева стратегия, вдъхновена от даден исторически период и по-конкретно в случая – от определена значима личност.

Асен Георгиев





СЕРИАЛЪТ CSI

Сериалът по "Нова телевизия" с името "От местопрестъплението" всъщност не е нищо друго освен българския превод на CSI. CSI: Miami обаче се нарича последното творение на режисьорския екип по темата, което май все още не се е появило в България. Сериите са готови от 2002 година и се въртят по различни щатски и европейски телевизии.

Основните звезди са Дейвид Карузо в ролята на лейтенант Хорацио Кейн, Емили Проктър като Кали Дукен и Адам Родригез като Ерик Делко. Разбира се, всички те участват и в играта по сериала. Основната разлика между класическия CSI в Лас Вегас и този в Маями е присъствието на тропически пейзажи, влажен въздух и по-оскъдно облекло. :)

Основният режисьорски екип, отговорен за този филм, се състои от Ан Донахю, Карол Менделсон и Антони Цуйкер (както при CSI: Las Vegas). Ако някой иска да научи повече информация по темата, може просто да посети http://www.csiguide.com. Там има кратки филмчета от сериала, различни екстри и дори класация на епизодите досега.

КРИМИНАЛЕ

графика	■■■■□□	3 CD
звук	■■■■□□	
геймплей	■■■■□□	
общо	■■■■□□	
издател	UBI soft / 369 Interactive	
сайт	www.ubi.com	
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 9.0b+	
платформа	PC	



На фронта на криминалистиката – нищо ново...

CSI: Miami

Невероятно, но факт: близо три години след излизането на първата криминална игра от серията Crime Scene Investigation (CSI) адоните за нея продължават да се сипят. Въпреки че CSI: Miami се помещава на цели 3 диска и претендира, че е изцяло нов продукт, това не е така – тя си остава просто един адон за оригиналния CSI. Единствените допълнителни неща, които ще откриете в нея, се изчерпват с петте убийства, новите персонажи и съвсе-е-е-м леко (наистина съвсем леко) загладената графика. Въпреки това CSI: Miami си е единствената криминална игра, за която си заслужава да се спомене. Искат-не искат, верните crime-фенове ще трябва да я изиграят.

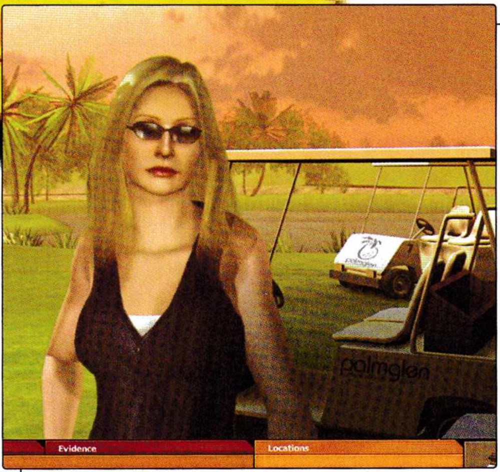
Аз лично си задавам няколко, по-скоро необясними за мен въпроса, които възникват, когато говорим за този PC жанр.

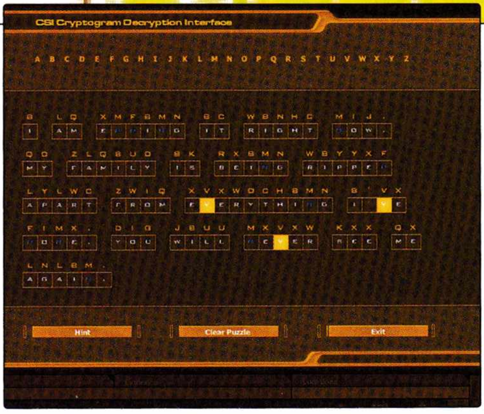
Защо всички творения в тази област са правени по сериали? Защо винаги изглеждат леко старомодно (с изключение може би на първия CSI)? Засега отговорите ще останат неясни, докато гейминдустрията не се сети, че може да се правят и доста по-интересни и съвременни неща по темата. Съгласете се, но игрите по сериали са линейни, дървени, скована и... така мога да продължавам с негативните прилагателни приятно дълго време. Все пак се надявам, че скоро някой ще роди брилянтната идея за

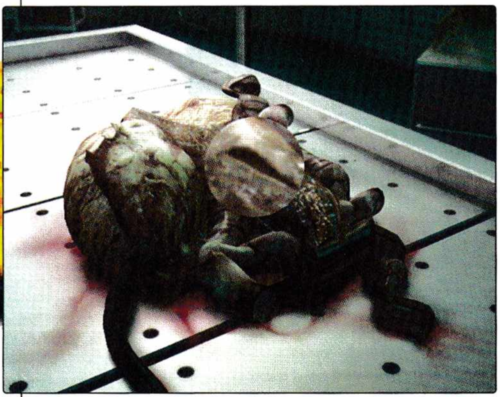
игра, която да не е по телевизионен сериал

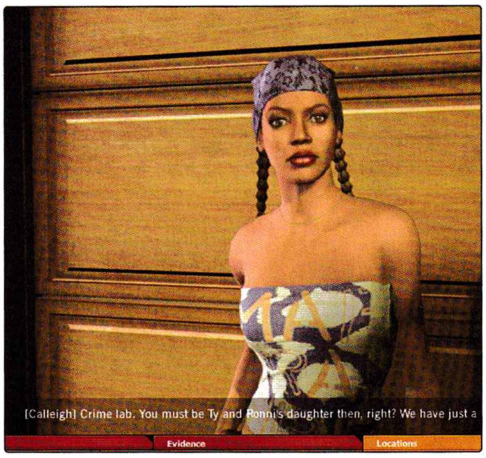
За сега обаче, докато програмистите си бъркат в носа, а сценаристите гледат "От местопрестъплението", ние ще трябва да играем техните изсмукани от пръстите адони.

CSI: Miami представя на геймъра новите герои от новия сериал "От местопрестъплението – Маями". Те са Хорацио Кейн, Кали Дукен, Тим Спиилде, Ерик Делко и още няколко по-периферни действащи лица. Макс Алън Колинс (сценарист на компютърния CSI) е написал 5 „свежи" сценария за убийства, с които е решил, че може отново да запали страстта на геймъра по темата. Но, уви, в мое лице не е успял. В първия от петте случая ще се сблъскате с човешки останки, намерени в и около алигатор, убит на терена на









голф-игрище във Флорида. По-нататък ще се натъкнете на мистериозно

убийство в местен нощен клуб

а най-накрая ще трябва да разберете как един от местните милионери е починал мистериозно на яхтата си.

Казано с други думи, случаите не са нещо впечатляващо с оригиналност и нестандартност. Те са малко тривиални и някак не дават нужната нотка мистерия за жанра.

Всички инструменти, с които анализирате и събирате уликите, са абсолютно същите като в предишните CSI-игри. Методите и начините за разкриване на престъпленията (анализи в лабораторията, компютърни проверки, сверки и т.н.) също не са променени и разнообразени. Но какво да се прави, явно и криминалистиката не еволюира с някакви вихрени темпове. Единствената по-очевидна промяна е фактът, че от 369 Interactive са решили да добавят глупави задачки в стил „пъзел куест", които вече видяхме в Law and Order. Така например ще ви се наложи да разкодирате информацията от карта за PDA, която е

поразена от стомашните киселини на алигатор (!)

Начинът, по който ще трябва да го направите, е да налучкате как буквите в изреченията са се увредили вследствие на химическата манипулация (например думата XAR се разкодира като ARE – оттам навсякъде, където имате A, замествате с X, и така нататък). За съжаление тези задачки в повечето случаи са простички, не много адекватни за жанра и лично за мен не са достатъчна причина за радост, играейки новия CSI.

От техническа гледна точка CSI: Miami е абсолютно същата, както предшественика си Dark Motives. Хубаво е, че вече можете да настроите екрана си на резолюция 1024x768 с 32-битови цветове, но така или иначе няма какво толкова за гледане. Статичните декори са налице и тук, леко скованото поведение на персонажите около вас също е запазено.

Общите изводи, които могат да се направят, са, че серията е в моментна летаргия. След като почти три години Ubi Soft и 369 Interactive пускат абсолютно идентичен продукт с нови мисии, мога само да си помисля, че сериалът CSI по-скоро не е добър източник на вдъхновение.

Дълбоко се надявам някой да се сети да направи истинска криминална игра с оригинален, нетелевизионен сюжет и така да покаже на конкуренцията, че има и други начини за направа на добри PC заглавия от този тип.

Орлин Широв

CSI СРЕЩУ LAW AND ORDER

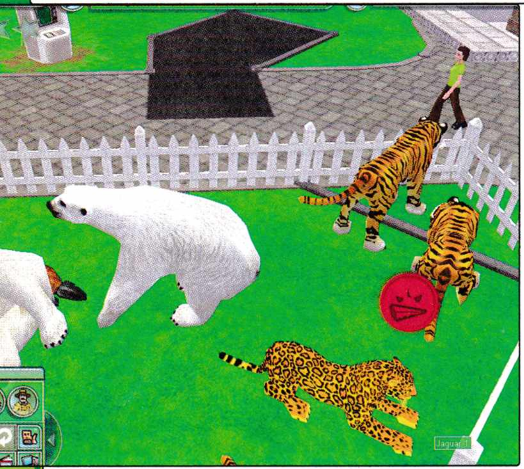


Обективното сравнение на игрите CSI и Law and Order би довело до известни трудности. Първо, защото CSI е игра с по-стари традиции от творението на VU Games и Legacy Interactive. Второ, защото и двата сериала си имат различни привърженици. Според доста хора Law and Order е по-добрата игра, защото тя предлага по-задълбочен анализ на престъпленията и доста по-сериозен и по-подробен преглед на събитията. От друга страна, тя предлага само по едно убийство във всяка част и с това отегчава много от запалените по CSI, свикнали да решават по 5 случая на част. Задавам си въпроса обаче, защо пичовете от UBI soft и 369 Interactive вече трета година не променят НИЩО по творенията си. От CSI: Crime Scene Investigation през CSI: Dark Motives, та чак до CSI: Miami геймката не е претърпяла НИКАКВИ концептуални промени и си остава все една и съща. Разработчиците ѝ явно не осъзнават, че за три години нещата се променят и имат нужда от свежи идеи и решения, за да "пичелят" нови фенове на продукта си.

За сметка на това VU Games и Legacy Interactive променят по малко с всяка нова част на Law and Order. Така запазват интригата в жанра и като че ли изпреварват леко конкуренцията с идеите си. Общо взето, крайният извод е, че ако екипът на 369 Interactive не промени енджина на играта и геймплея генерално, компютърният вариант на CSI е на път да загуби доста от верните си почитатели. От друга страна, Legacy Interactive трябва да поработят върху включването на повече от едно убийство и по-криминален поглед над нещата (а не юридически). Така със сигурност имат шанс да направят по-добрата игра.

ZOO TYCOON™ 2







Богът на зоопарковите симулации

Всички игри на Microsoft, на които съм попадал в близкото минало, са ме озадачавали със затормозващите си инсталации и своите огромни размери. Но времената се менят. Хората от Редмънд и компаниите, работещи за тях, явно коригират някои от старите си недостатъци. За мое приятно учудване последната геймка, излязла под знака на MS Game Studious, на която имах удоволствието да поиграя, е изключително лека във всяко едно отношение. Хубавото е, че от това не е пострадало абсолютно, ама абсолютно нищо. Въпросният втори епизод на Zoo Tycoon е едно ужасно мило произведение от рода на икономическите симулатори. Както в повечето класики от вида, наша милост поема тотален контрол над определено парче земя, където накичва различни постройки, хора и шукарии с една-единствена крайна цел: създаване на финансово устойчива утопия. В настоящата игра парцелите, из които се вихри играчът, са предназначени за зоологическа градина, а основните елементи, които допринасят за приходите и общественото спокойствие, са различни по вид и бройка екзотични представители на дивата фауна.

TYCOON	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Microsoft Game Studious
сайт	www.microsoft.com
хардуер	Pentium 733 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0c
платформа	PC

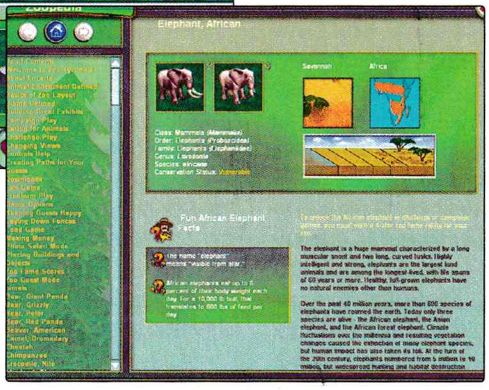
Вариации

Предложените модели на действие в геймката са три. В първия разполагате с неограничен финансов ресурс и празен терен, върху който всеки може да се развихри, както му душа поиска. В това „свободно" джиткане отсъстват реални цели и създаването на идеалния зоопарк е приятно, лесно и неангажиращо. В модел две играчът си избира определена карта, която върви в комплект с няколко малки проблема, които трябва да разрешите. Но като цяло отново липсва генерална задача. В последния режим играчът попада в поредица от зададени среди, в които трябва да развие предоставените му зоологически градини до дадено ниво. В случая общото за втория и третия вариант на игра е икономическата нестабилност и фактът, че животните и постройките, които могат да се поставят, се отключват постепенно. В Zoo Tycoon 2 има нещо като рейтинг на вашата фирма. При благоприятно развитие на действието към класата на зоопарка се прибавят части от или пълни звездички. Колкото повече такива позитивни петолъчки са на разположение, толкова повече нови животински видове и сгради могат да бъдат добавяни.

Лесно е да бъдеш бог...

Основният елемент, движещ действието независимо от варианта на геймене, е непрекъснатата грижа за наличните животинки и посетителите, дошли да ги позяпат. На пръв поглед това е твърде затормозващо, но авторите на Zoo Tycoon 2 са се смилили и са вмъкнали впечатляващ комплект допълнителни възможности, на които можете да разчитате. На първо място играта позволява





пълна промяна на ландшафта с всичките му там хълмове дървета и настилки. На второ – свободата за строене е голяма и за разлика от много подобни симулации, купуването и изграждането, дори на най-скъпите съоръжения не е чак толкова тежко и загробващо. На трето място играчът може да разглежда подробно състоянието и предпочитанията на всяка жива твар – като се започне от подопечните камили и персонал и се стигне до невръстните хлапета, дошли да разглеждат зверовете. Всяко от създанията, щъкащи по картата, си има определени показатели от рода на глад, желание за почивка и т.н., които могат да се следят. Подсказките, представени по този леко зловещ начин, са страшно полезни. С тяхна помощ могат да се постигнат малки чудеса в менажирането на зоопарка. При липса на остри пристъпи на мързел, играчът би могъл да изгради своя перфектен животински свят в рамките едва на няколко часа.

Сред простосмъртните...

Приятно допълнение в Zoo Tycoon 2 е моментът, че джиткащият индивид може да слезе от небесата и да се превъплъти в достопочтен служител на собствения си зоопарк. Героят ни може да се движи по земята и да извършва няколко прости операции. В случая погледът е от първо лице, а контролът е силно опростен и се свежда до насочване със стрелките и мишката и евентуално извършване действие посредством шпацията. С малко повече старание в този режим някои от неочаквано изникващите безумни проблеми (изхвърляне на боклука, разчесване на пауните и т.н.) могат да намерят своето бързо решение. Въпреки това продължителното висене при персонала не е кой знае колко полезно за общата картинка. Често наемането на нови хора и плащането на заплати имат далеч по-благоприятно въздействие върху развитието на вашата компания.

Фон

Zoo Tycoon 2 е пълна с множество малки детайлчета, скрити на задния план. Може би най-доброто от тях е вмъкнатото огромно количество енциклопедични статии, посветени на животните. По-любознателните лесно могат да отворят съответното прозорче и да прочетат текстчетата, описващи отделните включени видове.

По отношение на графиката играта продължава да трупа плюсчета. Различните погледи, които могат да се хвърлят върху подопечната територия, както и детайлите, са просто прекрасни. Самите повърхностни настилки и ефекти са малко бижу. Вариациите в някои елементи, както и възможността за практически пълен контрол върху терена, създават основата за сътворяването на истински красоти. Дървените парчета в картината са малко и остават почти незабележими.

За сметка на това втората част на оформлението – звукът, може да предизвика леко намръщване. В играта присъстват всевъзможни аудиоефекти, свързани както с животните, така и с посетителите и персонала. Неприятно е, че всичко е изпълнено с леки инфантилни нюанси, които са потенциално дразнещи и подтикват към изключване на колонките.

Другият леко влудяващ момент на техническата част е изкуственият интелект. От време на време действията на персонала са доста чудати. Попаднали в малко пошашава среда, някои от подопечните човечета вършат абсолютни безумия. Обикновено проблемите, които възникват вследствие от това, не са големи, но разрешаването им е прилично досадно.

Изход

По мое мнение Zoo Tycoon 2 е един прекрасен зоопарков симулатор. Ако си падате по подобни игри или пък имате подчертана любов към животните, то това игра е точно за вас. Възможността за попиване на някое и друго ново познание от областта на биологията е просто прекрасна, а и божествените способности, с които разполагате, не са нещо за изпускане. Е, сложността на геймката е сравнително ниска, но въпреки това тръпката, която създава по време на джиткане, е достатъчно качествена и заслужава отделянето на поне няколко дни внимание.

Сергей Ганчев

Очевидно градът, който ще строим в Immortal Cities, много прилича на София - мръсотията не влияе на икономическото му състояние

Immortal Cities: Children of the Nile

Да, тежко и мъчително е чакането за хората, които обичат да прилагат на практика знанията си за културата на древните народи, като строят градове, развиват икономиката им, готвят се за война и накрая побеждават. Те са принудени да търпят месеци и месеци без своето заглавие в PC Mania. Пазех спомени за чудесната стратегия Emperor: Rise of the Middle Kingdom и вече се бях отчаял, че нищо не се задава на хоризонта. Дори се наложи да започна да играя Doom 3 или Prince of Persia, за да не загубя геймърските си качества напълно.

Та, седях си с чаша вино пред компютъра, кучето лежеше блажено в краката ми, от прозореца подухваше хладен морски бриз (морски, защото бях във Варна), и се чудех ще бъда ли най-после наистина доволен. Веднага стана ясно, че това не е онова, с което съм свикнал. Стоях объркан и впечатлен пред 3D графиката на Children of the Nile. Това не беше моята стратегия, но да откажа да играя триизмерни игри е все едно никога да не си купя цветен телевизор или телефон с полифонични мелодии, само защото съм свикнал със старата Nokia. Трябваше да опитам да я приема като моята игра. И какво видях? Заглавието ме впечатли в много отношения, но ме разочарова в други.

Темата за Египет

на пръв поглед не изглежда особено оригинална. След като играхме вече по тези географски ширини (с Pharaoh), развивахме и Рим (с Caesar III), Гърция (с Zeus) и Китай (с Emperor), можеше да ни предложат примерно строежа на градовете на маите или инките. Или пък на други древни цивилизации – Шумер, Месопотамия или Финикия. Това обаче далеч не е толкова лесно, защото за древните градове се знае малко, а и културата им е слабо позната на масовия човек (за разлика от египетската, която е по-популярна покрай холивудските продукции). Една средновековна City Building стратегия пък би имала коренно различна атмосфера от магията, с която ни среща Children of the Nile. Мисля че, въпреки тематичното повторение, разработчиците добре са напипали слабото място на почитателите на жанра и са си свършили работата блестящо.

Новото 3D-творение позволява да приближиш града дотолкова до себе си, че да се почувстваш все едно си на улиците му – да наблюдаваш как хората се молят, притеснени за бъдещето си, как юркат децата си да работят, как носят тежки товари с потни лица и майсторят стоки, за да задоволят нуждите на знатните люде. Ще видиш как фараонът обикаля владенията си, наблюдава безмълвно труда на народа или как неговата аристокрация купува бижута и луксозни стоки за своите резиденции. Или пък как недоволните граждани протестират на градския площад пред палата на господаря. Триизмерната графика прави наблюдаването на битките толкова реално, че забравяш напълно, че всъщност играеш City Building стратегия.

Игрите все повече си приличат

и все повече се различават, нали? Ето например това е поредното заглавие, в което златото не е ресурс. Да, но точно в този жанр това е доста рядко срещано явление... В Immortal Cities икономиката зависи от храната и правителствените сгради, които, от своя страна, се строят с тухли. Това са ресурсите, чрез които градът се развива благополучно. Икономиката е опростена, което улеснява геймъра. Така той се съсредоточава в други, по-важни дейности, за да направи пустинята, която му е поверена, райско кътче.

Графичният енджин на новата игра е като на Empire Earth. От визуална гледна точка усещането е очароващо. Например, когато една къща не работи, тя не се смалява до землянка, както в другите игри от жанра, а се напуква, придобива запустял вид. В предните игри жилищата трябваше да не са далеч от местата за труд – ниви, леярни, дъскорезници, студиа и т.н. В противен случай работните места оставаха пусти. В Children of the Nile това е избегнато – във всеки дом има едно семейство. То помага на резиденциите (къщите на висшата класа) да се развиват. Можете обикновено излизат навън и вършат своята работа като събиране на реколта, сеитба, занаяти, докато жените са тези, които ходят до магазините да купуват стоки, от които домът има нужда, за да се развива. Децата се наемат, за да помагат, когато се налага да събират реколтата с бащите си, или ходят на училище, за да се превърнат по-късно в образовани работници.

И все пак е много важно да накараш своите хора да работят ефективно, съобразявайки се с цикъла ден и нощ. Твоят град има нужда и от почивки за спане. Поради тази причина е препоръчително пазарите да са наблизо, защото иначе работниците трябва да спят на улицата, заварени там от нощта, и така работата им на следващия ден ще е неефективна.

В Children of the Nile

има и няколко социални групи

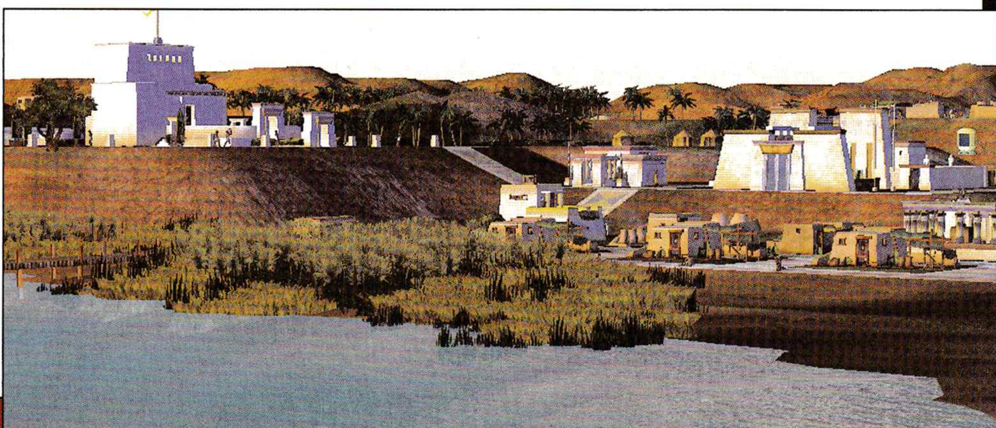
– роби, земеделци, средна класа и аристокрация. Първите две имат къщи, които, съответно, се нуждаят от по-малко ресурси, за да се развиват. Средната класа е на занаятчиите, които имат повече необходимости, за да живеят благополучно, и консумират не само благата на земеделците, но и на другите майстори. Аристокрацията, както може да се очаква, е обслужвана от всички - в нея попадат например жреците и военните.

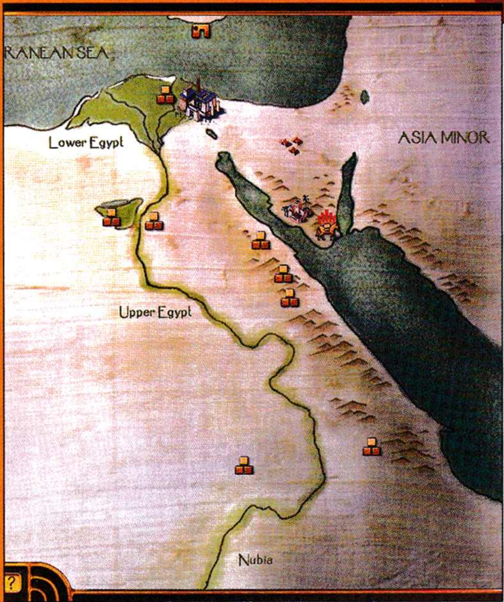
Ресурсите в Children of the Nile са наистина много. Търговията е на същия принцип като в останалите заглавия от жанра и е особено важна за развитието на града. За щастие патфайндингът на хората във вашето селище е забележимо

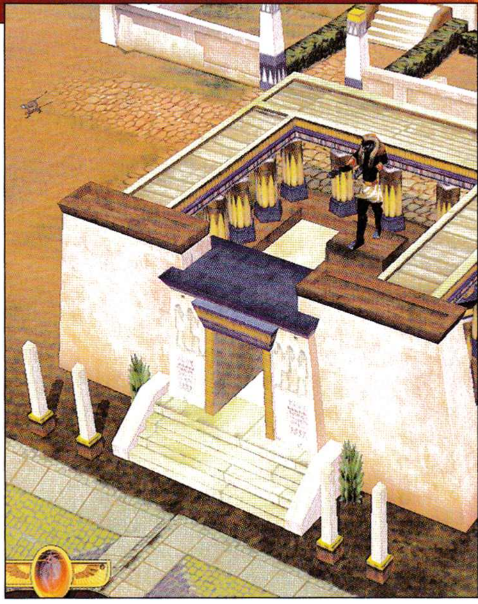
CITY BUILDING STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Tilted Mill/Myelin Media
сайт	www.immortalcities.com/cotn
хардуер	Pentium 850 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9c
платформа	PC

1 CD







подобрен. В досегашните игри от жанра беше много важно да построиш сградата, която добива даден ресурс или обслужва къщите на жители, в непосредствена близост именно заради лутащите се граждани, лишени от сносно AI. В Children of the Nile това вече не е необходимо и е постигнато с една красива уловка. Когато посочиш дадено жилище, на екрана вдясно се показват мъжът, жената и децата вътре. Логично силният пол има за задача да изхрани своята челяд, но жените в дома обикалят целия град, за да напазаруват – така не се налага търговците да идват до самия дом, за да продадат стоката си.

В играта има

три годишни сезона

Един ден и нощ отговарят на сезон, а три денонощия - на година. Трябва винаги да се знае кога е сезонът за сеитба и да се гледа кога река Нил прииждa - ако се покачи прекалено много, твоят град може да се озове под водата.

Религията, медицината, образованието и погребалните услуги винаги се управляват от просветени люде, които са били обучени за това в училище. Броят на образованите работници зависи от престижа. Той, от своя страна, пък е функция от твоите действия както във вътрешнополитически, така и в международен аспект – всичко е зависимо от икономическата система, която е по-различна от тази във Pharaoh и - честно казано - е доста по-добра.

Има два вида изтриване на обекти по картата – едното е за пътища, другото за останалите неща. Така не можеш погрешка да разрушиш двореца, докато триеш част от ненужния път.

Лоши страни

Ще забележите, че майсторите, които правят тухли, и леярите, чиито работилници си построил в началото на играта, трябва да изминат много дълъг път до мястото, което си решил да застроиш по-късно в играта. Ще решиш, че е време да създадеш нови тухларници, когато градът се е разраснал. Но ако започнеш конструкцията на нова сграда от този тип, тухларите от старата се юрват да помагат, занемаряват всички други градежи и забавят икономиката ви като цяло. Ако пък унищожиш старите строителни сгради, всичките тухли в тях са загубени, което е нелепо.

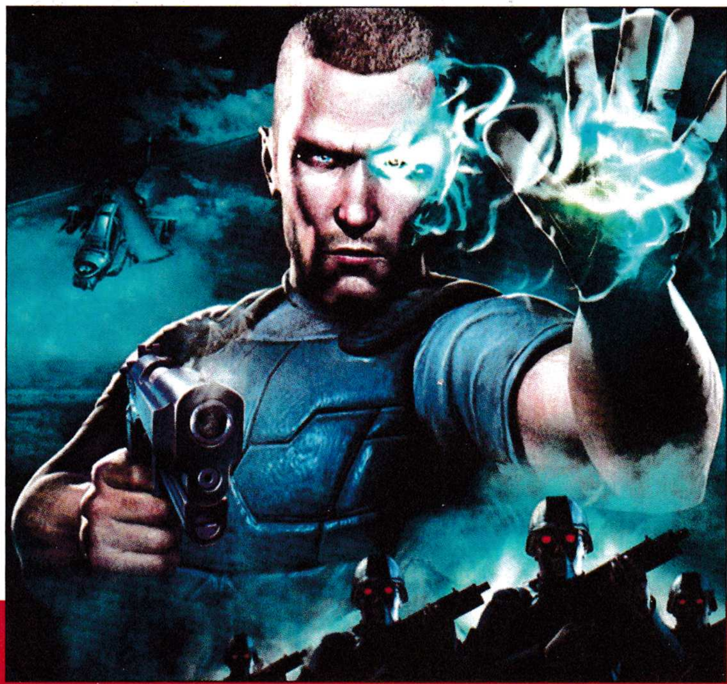
Не мога да повярвам също така, че от строежа на пътища няма никакъв смисъл - това е дразнещо и на практика недопустимо за този жанр. В случая те не струват нищо и ако ги направите, няма нито да ускорите времето за придвижване, нито да увеличите престижа си, нито да постигнете каквато и да било друга цел за развитието на града. Тъкмо обратното, пътуването е по-ефективно, ако вашите жители минават например през нивите или през други изкуствени обекти вместо по внимателно положените от вас инфраструктурни артерии. Точно и по тази причина най-вероятно никой в играта не зачита пътищата за нищо и си щъка, където и както му хрумне.

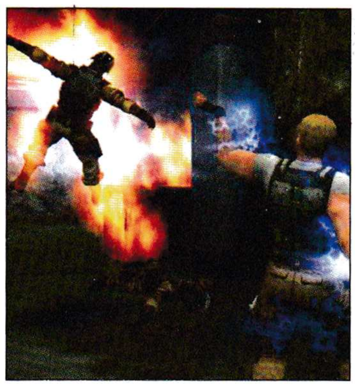
Подобен е проблемът с украсяващите постройки и паркове. Те нямат никакво значение за развитието на града, както беше в досегашните стратегии от жанра. Без тези сгради в другите игри от този тип градът не можеше да просперира - от красотата на улиците зависеше цялата икономика на селището. Ако имаме предвид максимата, че всичко ново е добре забравено старо (Библията, за който не я е чел), сравнявайки нашата столица с крайречните египетски поселища, сигурно е така. Очевидно градът, който ще строим в Immortal Cities, много прилича на София – мръсотията не влияе на икономическото му състояние.

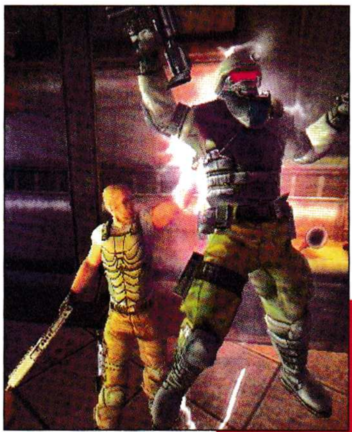
Свилен Енев

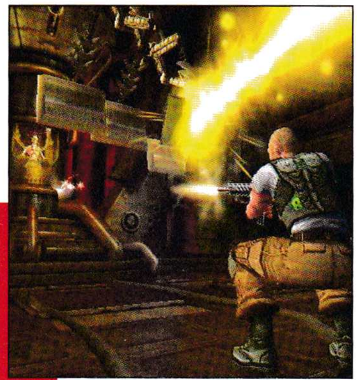


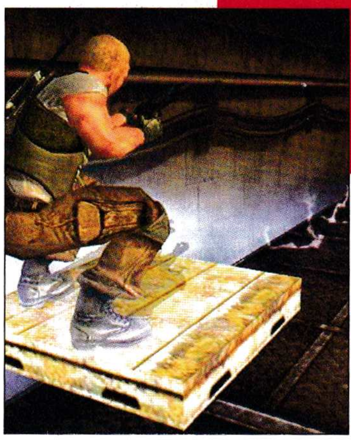
MYST ПРЕДСТАВЯ:
Шерлок Холмс
Тайната на сребърната обеца
ИЗЦЯЛО ПРЕВЕДЕНА НА БЪЛГАРСКИ!
2 ДИСКА | 19,99 ЛВ
ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИНИТЕ ОТ НОЕМВРИ
Над 30 часа приключения и загадки с героите на Артър Конан Дойл
20 висококачествени филма
Оригинална оркестрова музика
Зашеметяващи пъзели
40 различни локации в Лондон през 19 век
Повече от 40 свидетели и тричасов диалог
Шерлох Холмс: Таината на сребърната обеца © 2004 Frogwares. Издател за България е MYST. Всички права запазени.
www.myst.bg
frogwares
PG PREMIER GROUP
intro
ПУЛСАР
PC CD

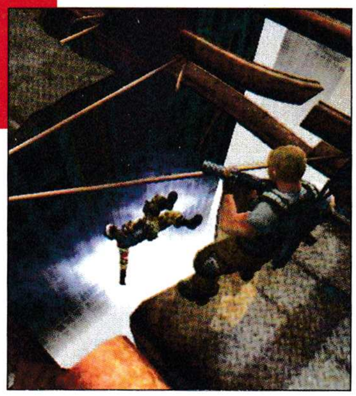












PSI-OPS ЩЕ СЕ ПОЯВИ И ЗА PC

Английският издател Zoo Digital Publishing обяви, че се е сдобил с правата за публикуването конзолния хит **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy** в PC формат. Създадената от Midway игра дебютира в PlayStation 2 и Xbox формат този Юни. Psi-Ops екшън с гледна точка от трето лице, в който се разказва за специално подразделение от бъдещето, чийто членове притежават паранормални сили. "М" категоризацията на играта (с други думи "препоръчва се на лица над 18 годишна възраст") говори красноречиво за доста мрачния ѝ и обилно полят с насилие общ тон. Ето и няколко скрийншота, които вероятно ще убедят PC геймърите да си запишат това заглавие в тефтерчетата.

PAL ВЕРСИЯТА НА MGS 3 ПЪЛНА С ЕКСТРИ

Konami of Europe обявиха, че европейската версия на **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** ще включва солидно количество геймплей екстри, които не могат да бъдат открити в японското и американското издание на играта. Става въпрос например за предвиденията за PAL версията, изцяло нов режим "DUEL", който ще позволява на геймърите да изиграят всяка от битките с босовете в играта отделно и независимо от базовия геймплей, стига, разбира се, вече да са "въртнали" съответната битка в сингълплейър режима. Споменава се и опцията "DEMO THEATRE", благодарение на която феновете на играта ще могат да изгледат всички междинни анимации, свързани в нещо като завършен минифилм. **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** трябва да дебютира в Европа през месец март 2005-та година.

PLAYSTATION3 С ЧИПСЕТ ОТ NVIDIA

Sony Computer Entertainment Inc. и nVidia Corporation обявиха, че двете компании са обединили усилията си за създаването на графичния чип на **PlayStation3**, базиран все така на доста обсъждания напоследък Cell процесор. Още по-интересен е фактът, че не става въпрос за конкретна задача (в случая – **PlayStation3**), а за договор за многогодишно сътрудничество, в рамките на което влизат и планове за създаването на "други продукти в областта на потребителската електроника". Само бъдещето ще покаже какво всъщност са си наумили тези два гиганта на електронната индустрия.

1 МИЛИОН GTA: SAN ANDREAS ПРОДАДЕНИ... САМО В АНГЛИЯ!

По данни на ELSPA **GTA: San Andreas** току-що се е превърнала в най-бързо продаващата се електронна игра в Обединеното кралство за всички времена. Там за първите девет дни от излизането ѝ са продадени над 1 милион копия. Все още не се знае какви точно са цифрите от продажбите в Щатите или другите ключови "територии". Генералният директор на ELPSA –Роджър Бенет, оценява брутната печалба от търговията в Англия на около 35 милиона британски паунда. Следва още по-интересен цитат, отново от мистър Бенет – "Може би за пръв път ставаме свидетели на раздвижване на духовете от порядъка, който до момента сме свикнали да свързваме единствено с филмовите хитове. Това идва да ни напомни за пореден за нарастващото икономическо и културно влияние на интерактивните домашни развлечения върху масовия потребител".







LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

РЕЙТИНГ 69/100

издател: **EA** | създател: **EA Games** | жанр: **RPG**

Лицензите са странно нещо – могат да продадат пълен боклук или пък да загробят една повече от добра игра. При The Third Age май сме свидетели по-скоро на втория вариант. Сигурно си спомняте мини дуела между двата издателски гиганта Electronic Arts и Vivendi Universal за един от най-апетитните лицензи напоследък в тоя бизнес – този, даващ правата за разработка на игри по "Властелина на пръстените". VU се усетиха първи и си запазиха правата върху литературните творби на Дж. Р. Р. Толкин. Почувствали се прецакани, EA измислиха един наистина гениален ход – договор с New Line Cinema за правата да създават игри, базирани на филмовата трилогия на Питър Джаксън. До момента този хитър трик вършеше чудеса в двата екшъна с подзаглавия съответно The Two Towers и The Return of the King. Вероятно същият ще е и резултатът със стратегията в реално време The Battle for Middle Earth. Междувременно обаче системата се разхълца за пръв път с повече от логичния опит на EA да направят RPG игра с марката The Lord of the Rings.

Може би издънката тръгва от меко казано странната идея главни действащи лица в The Third Age да са не добре познатите ни от Задругата на пръстена, а техни бледи подобия. Точно така – забравете за игра с Арагорн, Леголас, Гимли, хобитите или дори някой от действащите лица от "втория план". Вместо това The Third Age предлага нещо като Арагорн, ама не съвсем, нещо като Леголас, ама не съвсем, нещо като Гимли... Сигурно схващате идеята. Усещането е точно като да играеш финал в Шампионската лига, но с втория си отбор.

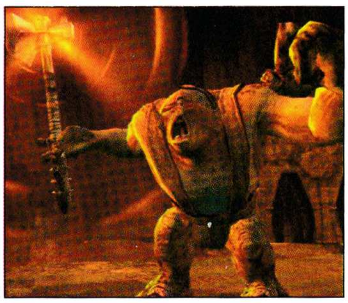


Иначе The Third Age се играе като учудващо (в добрия и лошия смисъл едновременно) добро копие на Final Fantasy. Системата на походовите битки – безспорно най-силната страна на играта – предлага достатъчно разнообразие, за да задоволи и най-закоравелите фенове на конзолните ролеви игри. В същото време адски ограниченият брой противници води до такова еднообразие, че на моменти ти идва да виеш от скука. Причината за това, разбира се, отново е ограничението, наложено на създателите на играта от споменатия по-горе лиценз. Колкото до историята, която по-традиция е едно от най-големите преимущества на японския тип RPG игри, тя страда от същия проблем. Пригответе се да видите в The Third Age нещо, наподобяващо по-скоро поредица от допълнителни сцени, орязани при монтажа, отколкото монолитна, завладяваща фабула.

Резултатът от всичко това е като цяло "ни риба, ни рак". RPG в света на Толкин, но с японски стил на игра. Игра а ла Final Fantasy, но в доста олекотен вариант, при това с адски постна история (ако това въобще може да се нарече история). Заглавие, което иска да се хареса и на твърдите фенове на жанра, и на новобранците в него. И прочее, и прочее. Е, нема такова животно, както са казали шопите.















KILLZONE

РЕЙТИНГ **65**/100

издател: **Sony Computer Entertainment** | създател: **Guerilla**

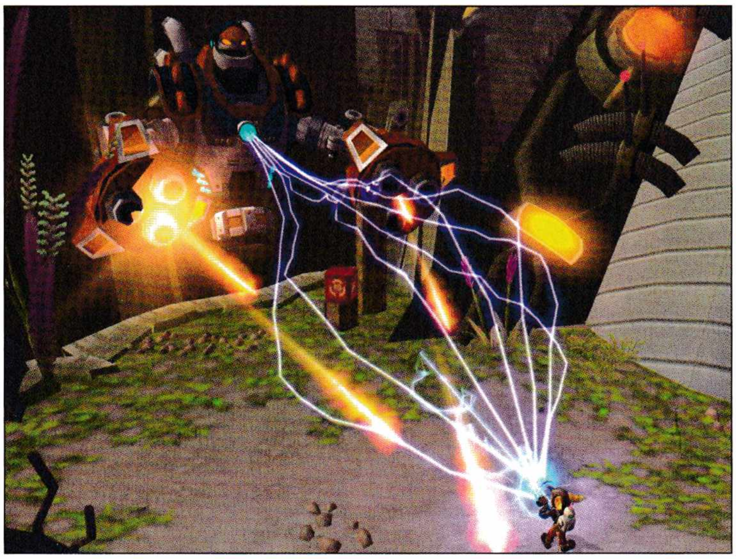
жанр: **First Person Shooter**

В същност не съм сигурен кой пръв лепна на Killzone етикета "Halo Killer" – издателите Sony или специализираната преса с нейната слабост към гръмките клишета. Е, това изигра доста лоша шега на тази игра. След първите възторжени отзиви в пресата Sony вероятно са се размечтали. Ами ако наистина Killzone се окаже по-добра от Halo? Я да вземем да пуснем нашия голям анти-Halo коз малко преди премиерата на Halo 2.

Жалко, мамка му. Жалко, защото кой знае какво щеше да се получи, ако екипът на Killzone беше оставен да работи на спокойствие поне още шест месеца. Но поспри сърце, както е казал поетът. И тъй – Killzone е шутър от първо лице, който ни пренася в недалечно бъдеще, когато звездната колонизация е вече реалност. Една от земните колонии, попаднала под тиранията на фашизиран диктатор, решава, че има да си го връща тъпкано на Земята без да е съвсем ясно защо. Силите на тази колония са обединени под името Helghast. На вас се пада честта да застанете от другата страна на конфликта като доблестни воини, защитаващи Майката Земя. В битките ще бъдете придружавани от малък боен екип. Всеки от неговите членове има специфична функция – снайпер, сапьор, специалист по тежкото въоръжение и прочее. Интересното е, че по време на битка ще можете да поемате ролята на всеки от тях в произволен момент. Да, на хартия звучи чудесно. В действителност обаче това не прави геймплея и на йота по-интригуващ. Причината е най-вече в постния на едни места и смехотворен на други изкуствен интелект. Всичко, което вашите "съекипници" всъщност правят, е да ви се мотат из краката. Да не говорим за абсурдния факт, че от целия екип може да бъде убит само войникът, който вие управлявате в момента.

И все пак проблемът, който ми скъса тотално нервите, беше друг. Всеки, опитал поне веднъж first person shooter игра на PC, знае, че динамиката е фактор номер 1 за удоволствието в този жанр. Ясно е също, че управлението "мишка+клавиатура" няма еквивалент, когато трябва да се постигне тази динамика. Защо конзолните дивелъпъри така мразят да включват поддръжка на този тип управление в своите FPS игри, за мен все така си остава загадка. Което е още по-тъпото обаче – повечето от тях не се опитват да измислят адекватен конзолен вариант на управлението в този род игри. Вместо това ни карат да играем на джойпада така, както бихме играли с мишка и клавиатура. Човек трябва да е сериозно дезориентиран или пък никога да не е играл такъв тип игра, за да каже, че това не е проблем. В Killzone всичко това е комбинирано с проблеми във фреймрейта, които правят що годе нормалното прицелване направо невъзможно на места.

Областта, в която тази игра разбива на пух и прах голяма част от конкуренцията, безспорно е графиката. Разнообразни и не на последно място детайлни терени, убийствени particle ефекти (дим, мъгла, огън, експлозии и т.н.), убедителни модели и анимации плюс куп други екстри. Чудесно, но това не променя полусуровия привкус, който Killzone вероятно ще остави и във вашата уста.







RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL

РЕЙТИНГ **95**/100

издател: **Sony Computer Entertainment** | създател: **Insomniac Games** | жанр: **Jump&Run/Action/Shooter**





ОК, знам, че повечето от вас са чували за това, но все пак си мисля да го спомена още един (вероятно последен) път – Insomniac Games са не кое да е студио, а именно авторите на Spyro игрите за PS One. Така-а, вече сте предупредени. Надявам се също, че вече сте врътнали и първите две Ratchet & Clank игри. Ако не сте – какво се помайвате още, мамка му?! Не, дори да не сте фенове на jump&run-овете, това пак не ви извинява. Защото R&C игрите са преди всичко убийствен купон, плюс по нещо ново и страхотно във всяко следващо издание. От тая гледна точка, третото поред измежду тях, кръстено Up Your Arsenal, е определено най-ефектното досега.

Преди всичко няколко думи за сингълплейър частта на третия Ratchet & Clank. За онези, които никога не са пробвали R&C игра – става въпрос принципно jump&run с изключителна свобода на придвижване и огромни, открити нива. Освен всичко това обаче тези игри предлагат и убийствена доза екшън под формата на стрелба на поразия с някои от най-забавните и находчиво измислени оръжия, използвани някога в PC или конзолна игра. Главно действащо лице е странното космато зверче Рачет (комбинация от котка, гоблин, хамстер и бог знае какво още), подпомагано от недораслия робот Кланк, който обикновено се помещава в раница на гърба на Рачет и изпълнява нещо като поддържаща роля.

Колкото до самия геймплей на третата част, тя предлага нови елементи (най-вече оръжия и превозни средства) без да променя значително познатата формула. На мен поне ми се строи, че екшънът е доста повече от преди, макар като цяло нивата да са по-малки от тези в предишното издание. За сметка на това графиката на Up Your Arsenal (вярвате или не) е още по-добра, като комплименти от сорта на "потресаваща", "смайваща" и прочее хич не са пресилени. Като се вземе предвид и фактът, че всичко върви с почти неприкосновените 60 кадъра в секунда (демек – убийствено гладко), R&C номер 3 спокойно може да бъде обявена за една от най-добре изглеждащите конзолни игри, създавани някога.

Добре де, ама все пак рейтинг от порядъка на 95 от 100 не е ли малко множко, вероятно си мислите вие. Ни най малко! Защото истинският диамант в короната на Ratchet & Clank: Up Your Arsenal се нарича "мултиплейър". М-да, правилно сте прочели. Независимо дали ще е на разделен екран или онлайн, новият R&C предлага екшън купон, сравним само с този на Unreal Tournament или кой да е друг ключов PC мултиплейър екшън. Вярвате или не, играта предлага класически FPS режими като "deathmatch" и "capture the flag" (плюс някои собствени вариации на познати теми). Всичко това, разбира се, отново от стандартната за играта гледна точка от трето лице. Към управлението е добавен и повече от задължителният "страйф" (движение успоредно, съответно вляво и вдясно), който работи перфектно.

Сега вече, надявам се, не се чудите защо ви препоръчвам с две ръце тази игра, независимо от жанровите ви предпочитания.

JAK III

РЕЙТИНГ **85**/100

издател: **Sony Computer Entertainment** | създател: **Naughty Dog**

жанр: **Jump&Run/Action**



Добре дошли в третата и последната (поне според Naughty Dog) част на сагата за Джак и неговия космат, маймуноподобен приятел Декстър. Вероятно не сте забравили, че предишното издание от поредицата успя да изненада всички с радикалната смяна на общия тон. В Jak II за пръв път в трилогията бяха представени оръжията и като цяло геймплеят направи рязък завой в посока екшън. Всичко това беше посрещнато доста топло, както от специализираната преса, така и от геймърите. На този фон, логично, Jak III е просто подобрена версия на предишното издание с леки, по-скоро козметични промени.

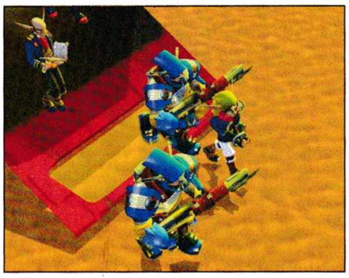
Нека започнем с две думи за историята, тъй като така и не успях да намеря време за предварителен преглед на играта. Сигурно си спомняте, че в края на Jak II нашият главен герой и неговия спътник Декстър тъкмо бяха освободили Хейвън Сити от властта на диктатора Барон Пракис, след като преди това бяха размазали на пух и прах Кор и неговата армия от "метални глави". Странно защо тогава новата игра започва с прогонването на нашите хора от Хейвън Сити. Излиза, че междувременно се е разразила жестока борба за надмощие в града, която го е превърнала на практика в бойно поле. Сред основните претенденти за освободения от Праксис трон, са старият враг на Джак, Ерол, някой си Граф Вегер, борещ се уж за мир, и като капак новосформирана армия от добре познатите ви "метални глави".

Очевидно предпоставките за здрав екшън са на лице и авторите на играта са се възползвали на 100% от тях. Както споменах, геймплеят е останал почти непроменен, като към всичко са прибавени просто повече оръжия и по-разнообразно действие и декори. "Хъб" структурата (с една "централна точка, от която тръгва всяка мисия) е непокътната, като този път на практика "хъбовете" са два – добре познатият Хейвън Сити и Цитаделата, скрита сред пясъците на пустошта, обграждаща града. Иначе принципът е същият – срещате се с правилните персонажи, те ви задават мисия и вие я изпълнявате. С навлизането в играта ще можете да прескачате между града и Цитаделата винаги в произволен момент, което би могло да мине за нещо като намек за тока предъвквания напоследък "нелинеен" геймплей.

В новата игра Джак отново може да се превръща в своята "тъмна половина", което води след себе си по-ефективни и най-вече по-ефектни атаки без оръжия. По-интересното е, че в Jak III нашият човек се среща с някакви мистични монаси, притежаващи фантастични сили. Именно те му "подаряват" умението да се превръща и в своята "светла половина", като това води след себе си умения като възстановяване на здравето, създаване на енергиен щит, забавяне на времето и куп други интересни нещица.

Графиката на Jak III е на все същото завидно ниво, като аз поне не забелязах някакви видими подобрения в сравнение с предишната игра. Освен това, честно казано, авторите на новия Ratchet & Clank определено са се справили по-добре по този показател. Все пак, като цяло, Jak III си остава абсолютно задължително заглавие за всеки сериозен PS2 фен.













Мразя да се оказвам прав за лошо, но не крия, че случаят с новия Getaway прави изключение от това мое правило. Надявам се, че сте чели вече предварителния преглед на играта в някой от предишните броеве. Затова няма да навлизам в детайли относно историята, защото тя и без друго не си струва вниманието. Може би все пак трябва да кажа няколко думи за мястото на събитието – нищо че то си е все същото. И така добре дошли в добрия стар Лондон... Отново! Лондон е един страхотен град с неописуема атмосфера, ама хайде стига толкова, а? Дори законодателят в жанра GTA не си позволи да направи две поредни издания в един и същ град, но не и Getaway! Извинението? Този път виртуалният модел на английската столица бил в пъти по-голям. Какъв е смисълът от това обаче, когато всичко извън пътя е все така "картонено" на вид и лишено от какъвто и да е живот?! Така де, за това си говорихме вече, но тогава ставаше въпрос само за предположение, а сега, след излизането на играта, това си е чист факт.
А действието? Нарочно не използвам думата "екшън", защото за екшън в Black Monday трудно може да се говори. Както и в предишната игра, става въпрос предимно за престрелки (освен, разбира се, мисиите с коли, за които ще си приказваме след малко). Какво друго да кажа, освен че управлението и камерата не са мръднали и на милиметър от кажи-речи пълната издънка, която представляваха още в първата игра. Опитите за вмъкването на "stealth" елементи (промъкване а ла Metal Gear Solid) са направо плачевен провал, поне според мен. И за

THE GETAWAY: BLACK MONDAY

РЕЙТИНГ **55**/100

издател: **Sony Computer Entertainment** | създател: **Team Soho** | жанр: **Action**

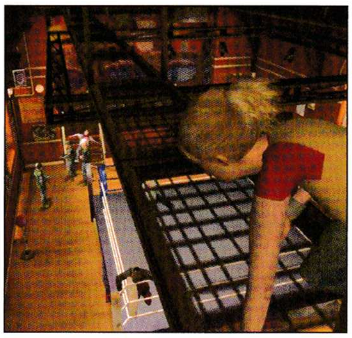


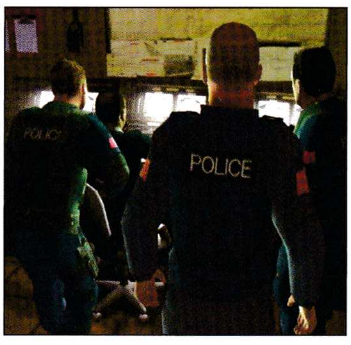




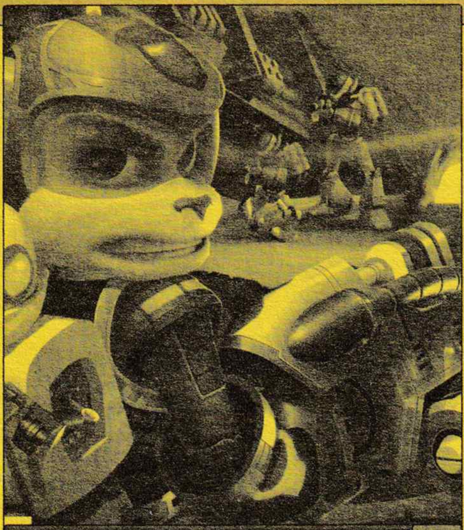








да бъде ситуацията още потрагична – Black Monday е убийствено лесна игра. Поне една трета от 22-те мисии в играта могат да се врътнат от раз, дори от онези от нас с по-забавени рефлекси. Човек може да се провали в този "епохален напън" само ако... заспи насред някоя мисия! Което, повярвайте ми, си е съвсем реална опасност.
Така-а, стигнахме до тъй наречените "преследвания с автомобили". Още преди година изказах тихия си ужас от управлението и "физиката" на возилата в първия Getaway. В Black Monday се забелязва някакво мъ-ъ-ъничко подобрение по линия управление, но като цяло картинката е все така печална. Юнаците от Team Soho дори са се "изхитрили" да намалят максималната скорост на колите, за да ги направят що-годе управляеми. В резултат от това ще ви се наложи да изиграете "щури гонки" по улиците на Лондон с не повече от 30-тина километра в час!
Графиката... я по-добре да не говоря повече, че почнах да се ядосвам. Вместо това ще направя едно ново "пророчество". Помнете ми думите – студиото Team Soho (притежавано от Sony, между другото) няма да го бъде още дълго. Година, пряко сили. Не, че ми е кеф да го кажа, но е редно, мамка му. То не беше This is Football, то не беше Ghosthunter, че сега и това! Хайде стига, а, момчета?



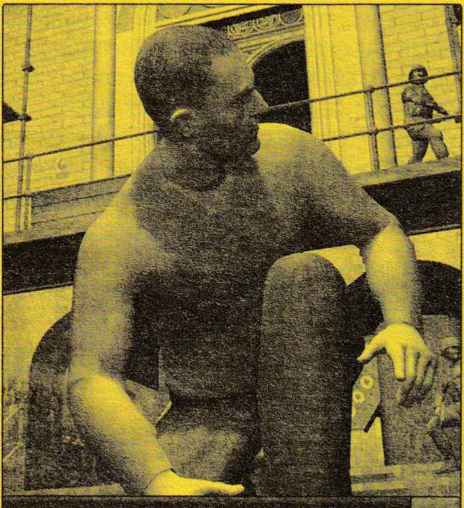
RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL

Отключване на скин на Dan
В Edit Profile (редактирай профил) задръжте L2 и натиснете ляво, ляво, ляво, ляво, нагоре, дясно, нагоре, ляво.

Отключване на скин на престъпник
В Edit Profile (редактирай профил) задръжте L2 и натиснете нагоре, нагоре, нагоре, ляво, дясно, нагоре, ляво, нагоре.

Меч с лазерно острие
Изберете пауза и въведете кръг, квадрат, кръг, квадрат, нагоре, надолу, ляво, ляво.

Допълнителни оръжия
Ако имате запаметена игра от Ratchet and Clank: Going Commando на вашата memory-карта, ще имате достъп до Lava Gun, Bouncer и Holoshield, които ще можете да закупите.

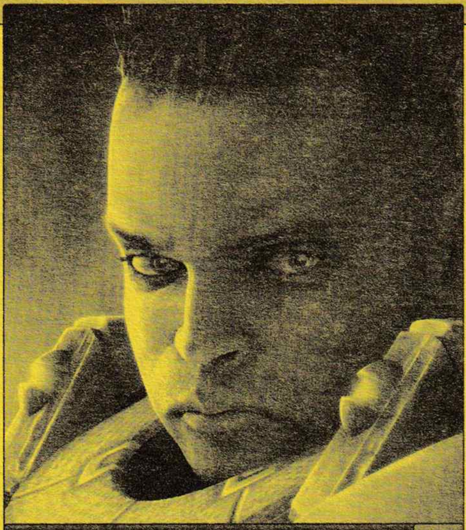


THE GETAWAY: BLACK MONDAY

На интро-екрана (преди да се е появило главното меню) въведете:

Здраве: нагоре, нагоре, нагоре, ляво, ляво, дясно, дясно, кръг, кръг, долу, долу

Неограничени муниции: нагоре, долу, ляво, дясно, триъгълник, нагоре, надолу, ляво, дясно, квадрат



KILLZONE

За да играете като Luger:
Успешно изиграйте мисия 2 в режим story (история).

За да играете като Rico
Успешно изиграйте мисия 3 в режим story (история).

За да играете като Hakha
Успешно изиграйте мисия 4 в режим story (история).

Бързо презареждане
Натиснете Reload, сменете пуцалката, веднага се върнете към първоначалното си оръжие.

Бързо сменяне на оръжията
Докато спринтирате, пуснете L3. Веднага сменете оръжието си. Следващото оръжие автоматично ще се появи в ръцете ви.

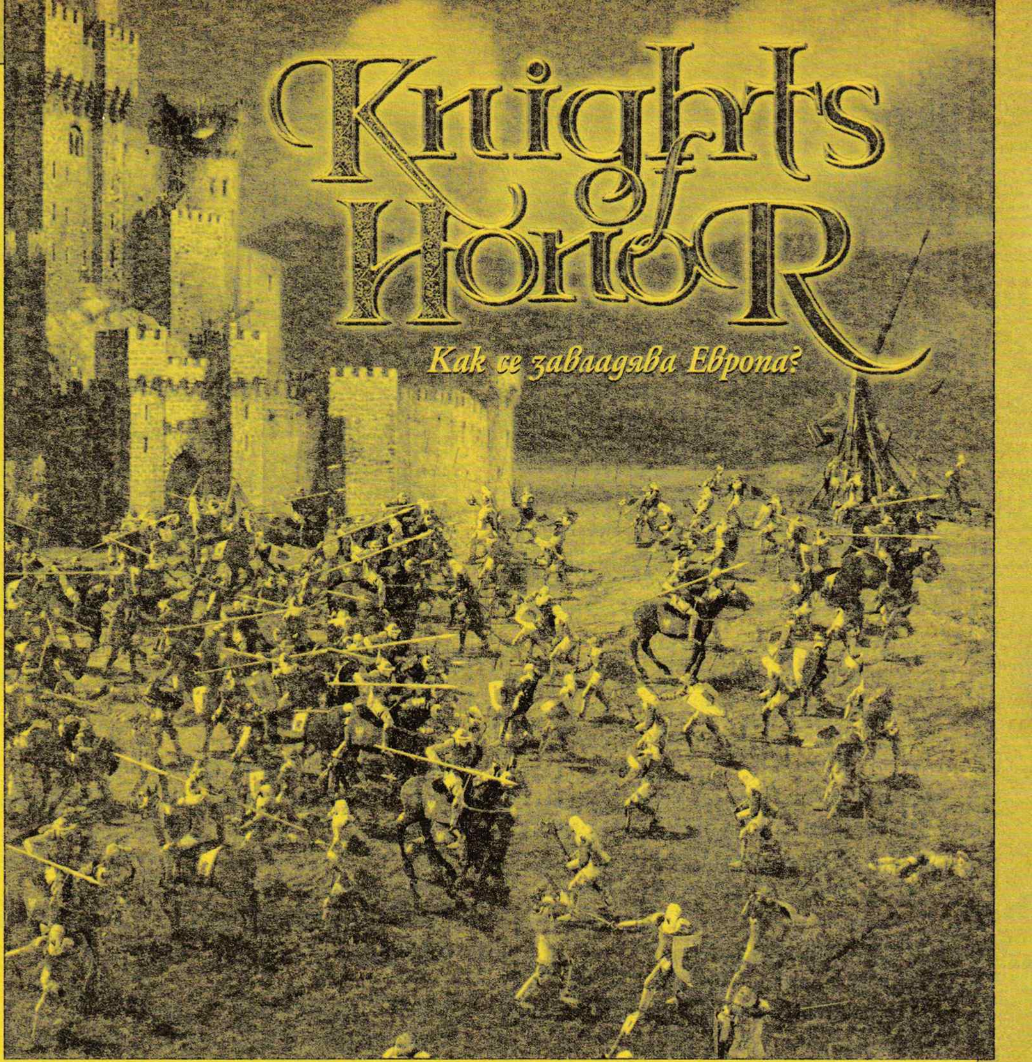
Последни изстрели
Една граната експлодира за около 4-7 секунди. За по-лесно прицелване (освен ако сте точно пред целта си) zoom-нете чрез R3.

Изстреляйте три патрона с пушката
Когато използвате пушка, можете да избирате между два режима (обикновен – изстрелва 1 патрон, алтернативен – два). Ако натискате и двата бутона за стрелба, ще изстреляте три патрона. Опитайте това върху група от по-силни опоненти.

JAK 3

Секрети
Могат да бъдат закупени от менюто за секрети:

Аудиокоментар – 5 сфери, след като сте закупили играчи 1-3
Лошо време – 5 сфери след действие 1-1
Режим Big Head – 3 сфери след действие 1-1
Blaster Damage Upgrade – 6 сфери след действие 1-9
Невидимост за тъмния Jak – 25 сфери след действие 3-11
Бързи филмчета – 5 сфери след действие 1-1
Режим „Герой" – 5 сфери след като сте превъртели играта
Повишете вместимостта на муниции за Blaster Gun – 4 сфери след действие 1-17
Повишете вместимостта на муниции за Peace Maker – 4 сфери след действие 2-19
Повишете вместимостта на муниции за Scatter Gun – 4 сфери след действие 1-17
Повишете вместимостта на муниции за Vulcan Fury – 4 сфери след действие 1-24
Неуязвимост – 100 сфери след действие 3-11
Разгледайте модела на Jak 3 – 2 сфери след действие 3-11
Разгледайте моделите на Jak и Daxter – 2 сфери след действие 1-24
Разгледайте модела на Jak II – 2 сфери след действие 2-25
Изберете ниво: ACT 1 – 5 сфери, направете покупката след действие 1
Изберете ниво: ACT 2 – 5 сфери, направете покупката след действие 2
Изберете ниво: ACT 3 – 5 сфери, направете покупката след действие 3
Мега книга с изрезки – 2 сфери след действие 3-11
Огледален свят – 5 сфери след действие 1-1
Увеличаване на обхвата на Peace Maker – 6 сфери след действие 2-19
Upgrade на огнената струя на Scatter Gun – 6 сфери след действие 1-9
Играч в действие 1 – 2 сфери след действие 1
Играч в действие 2 – 2 сфери след действие 2
Играч в действие 3 – 2 сфери след действие 3
Книга с изрезки – 2 сфери след действие 1-24
Бавни филмчета – 5 сфери след действие 1-1
Режим Small Head – 3 сфери след действие 1-1
Неограничени муниции – 50 сфери след действие 3-11
Неограничен тъмен Jak – 50 сфери след действие 3-11
Неограничен светъл Jak – 50 сфери след действие 3-11
Неограничено Turbo на превозните средства – 30 сфери след действие 2-25
Upgrade на издръжливостта на превозните средства – 15 сфери след действие 2-14
Upgrade на способността за нанасяне на щети на Vulcan Fury – 6 сфери след действие 1-17



I. НАЧАЛО

Макар и на пръв поглед десетките на брой кралства в Knights of Honor да изглеждат твърде еднакви помежду си, играта с всяко едно от тях може да се окаже коренно различна. От това на чия точно страна ще застанете, зависи до голяма степен стилът геймплей, който ще трябва да използвате. Големите кралства имат огромно преимущество по отношение на дипломацията и военното дело и биха били най-подходящи за начинаещите. По-малките пък представляват истинско предизвикателство за по-опитния играч, просто защото нямат почти никаква мощ. Техният просперитет за в бъдеще ще зависи изцяло от вашите икономически, политически и военни решения. Освен това изборът на кралство предопределя и съседите, които ще имате. А както вече сигурно знаете, всеки един владетел има определени показатели като арогантност, жестокост, миролюбивост и т.н., които очертават характера и поведението му спрямо неговите врагове и приятели. Не забравяйте, че с всяко ново стартиране на Knights of Honor, характеристиките на провинциите се разпределят по произволен начин. Това че първия път, когато сте играли с България, Македония например е притежавала минерални залежи и плодородна почва, не означава, че и в следващите игри ще е така.

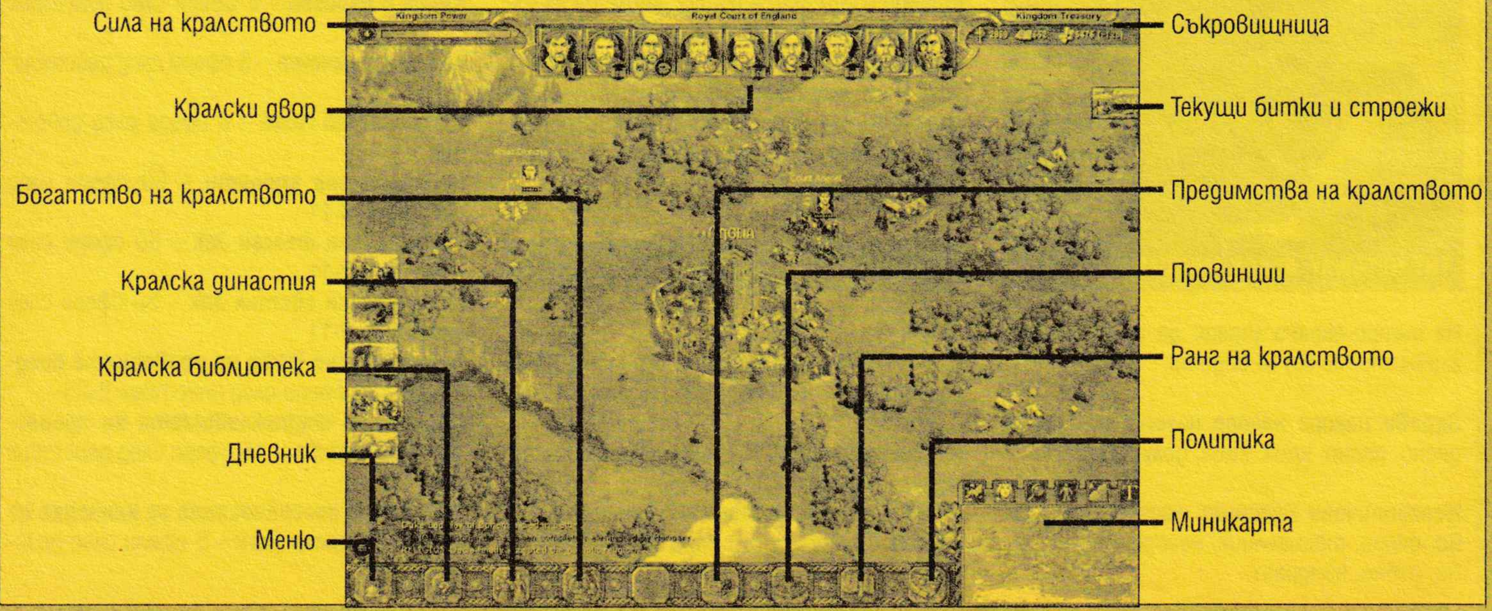
II. ИКОНОМИКА

1. Стани богат

Всъщност това не е никак труднопостижимо. В началото на играта, когато все още нямате крещяща нужда от маршали, можете спокойно да наемете няколко търговци (например двама-трима), или пък да провъзгласите своя крал или някой от синовете му за такъв, и да им заповядате да търгуват с вашите съседи.

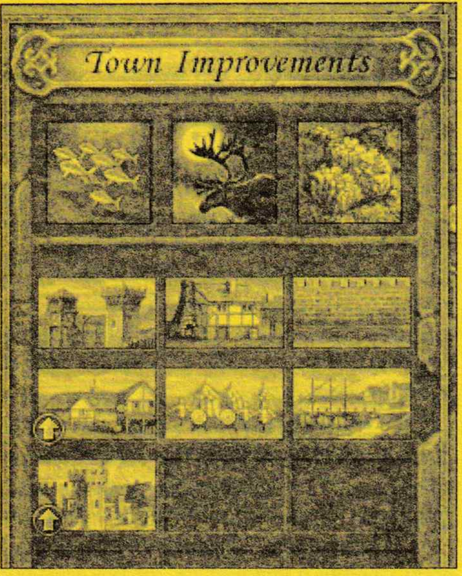


Те ще увеличат приходите ви неколкократно и за нула време ще се превърнете сред най-богатите владетели на Стария континент. Освен това би било добре да държите kingdom power-а на възможно най-високото ниво през цялото време – това също ще увеличи приходите ви и ще прави жителите ви по-щастливи и по-малко склонни към въстание. По този начин пък впоследствие ще ускорите развитието си, тъй като ще имате възможност да използвате натрупаното злато, за да строите сградите си по-бързо, и така на практика за нула време ще настъпи един икономически бум. Между другото, още един добър начин за трупане на повече злато е да подберете някое



много по-мижитурно от вас кралство, което се страхува от железния ви юмрук и в никакъв случай не би ви атакувало, и да изисквате от него да ви дава наличните в хазната си пари.

2. Разрастване



Внимавайте какви точно сгради строите в дадените градове. Не забравяйте, че постройките са десетки, а мястото за тях – ограничено. Най-добрият вариант е да се съобразите с характеристиките на провинцията и да ги развиете максимално с помощта на съответните сгради. Така ще получите достъп до т.нар. търговски стоки. Ако градът ви има излаз на море, е почти задължително да се възползвате от този факт и да построите пристанище и всичко, свързано с него, тъй като впоследствие ще можете да внасяте и екзотични стоки (които са ви необходими за постигането kingdom advantages). Освен това стройте сгради, които увеличават броя на населението и прихода от данъци – колкото повече храна имате, толкова по-голям брой хора ще се раждат и съответно – повече данъкоплатци, по-голямо количество злато в хазната. Ако пък нямате достатъчно пари, за да ускорявате построяването на сградите, дръжте под око броя на работниците. В началото на играта те са адски малко, а за жалост са жизненоважни за по-бързия строеж. Би било добра идея да се съсредоточите върху издигането на сгради, които увеличават броя им. А впоследствие, когато градът ви стане достатъчно голям, можете да ги развалите и да построите нещо по-необходимо.

3. Инфлация

В началото на играта кралството ви няма инфлация. Но колкото по-богати ставате и колкото по-малко злато харчите, то толкова по-бързо ще започне да нараства. Този проблем има две решения – или увеличете приходите си, или почнете да харчите повечко.

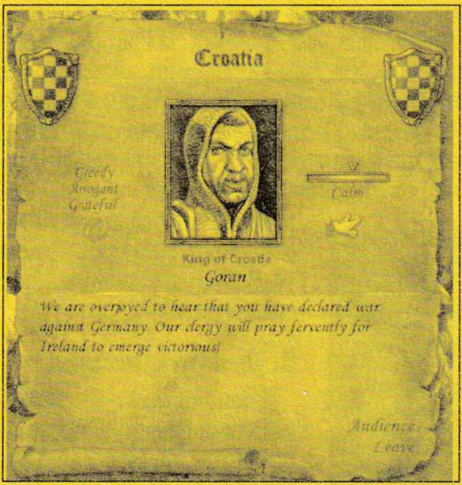


Внимавайте инфлацията да не достигне 100 процента, защото тогава ще получавате 0 злато. Ако все пак това стане, а дадено кралство например реши да ви окаже чест и ви изпрати злато, то ще бъде добавено в хазната, а инфлацията ще скочи над 100 процента. Тогава тя ще започне да "изяжда" и наличните в запасите ви парички. В такъв случай е време да започнете да харчите като луди.

III. ПОЛИТИКА

1. Преговори

Типът отношения с останалите кралства са от жизненоважно значение. Така че подбирайте и съюзниците, и враговете си особено внимателно. Успехът при воденето на преговори зависи пряко от това до колко една нация ви харесва или не и до колко тя се страхува от вашата мощ. Политическият екран е много подходящ за тази цел – четете мълвите внимателно и определяйте отношенията си на базата на тях и на нрава на противниковите владетели.



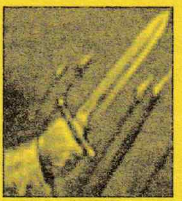
Много внимавайте какво и на кого отказвате. Ако ваш съюзник поиска помощ и ви помоли да атакувате дадена нация, би било добра идея да се съгласите. В противен случай kingdom power-ът ви ще падне с няколко нива, защото отказът в подобни ситуации се счита като крайно непочтен и неуважителен.

Укрепвайте отношенията си с политически бракове с близки до вас страни. С малко повече късмет детето на вашия крал един ден може да застане начело на трона на чуждата страна, като по този начин ще спечелите част от нейната територия.

2. Шпионаж



Почти задължително, да не казвам крайно наложително, е да имате поне един шпионин в своя кралски двор. Това е особено необходима и ефективна рицарска професия, която ще ви помогне адски много в опитите ви да завладеете Европа. Постарайте се да го обучите чрез книги възможно най-бързо до пето ниво на опит, защото тогава ще може да се прокрадва много по-ефективно в чуждите кралства. В зависимост от това като какъв е нает – клирик, маршал, земевладелец, търговец, строител или дори за местен шпионин, той ще извършва най-различни подли операции. За жалост това не може да се контролира от вас. То става случайно. Или може би не чак толкова. Ако се опитвате да проникнете в кралство, което е във война, много е вероятно вашият шпионин да стане маршал. Един агресивен крал с мания за разрастване на своите територии пък би могъл да наеме и шпионин. А клирици се търсят единствено в случаи, когато дадена провинция е с различна религия. Така че отваряйте си очите на четири...



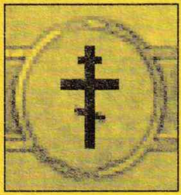
Много е важно обаче да внимавате дали някой от вашите собствени рицари не е нечий шпионин. За да бъдете сто процента сигурни, че сред царския двор няма предател (който в някакъв момент дори има възможност да застане на мястото на вашия крал, ако той няма наследници), е най-добре например да провъзгласите един от принцовете за шпионин и да го оставите да извършва контраразузнавателни операции (защото дори вашият собствен шпионин може да се окаже нечия марионетка). И колкото по-високо ниво на опит има той, толкова по-лесно ще му е да разпознае пришълеца. Или пък наемете два шпионина наведнъж, обучете ги максимално и ги оставете да търсят предатели. Ако и двамата са такива, те ще се открият взаимно. В противен случай ще махнете само фалшивия (ако въобще има такъв) и ще си останете с един лоялен шпионин.

IV. РЕЛИГИЯ

В Knights of Honor съществуват четири религии – католицизъм, православие, мюсюлманство и езичество, а вие можете да си сменяте вашата по всяко време. Те дават различни преимущества за кралството ви както от гледна точка на икономиката, така и във военния занаят.



Католическите държави имат големи приходи от злато и могат да участват в кръстоносни походи, но папата ги задължава да са в добри отношения както с папството, така и с държавите от същата религия. В противен случай ще бъдат изгонени от това обединение.



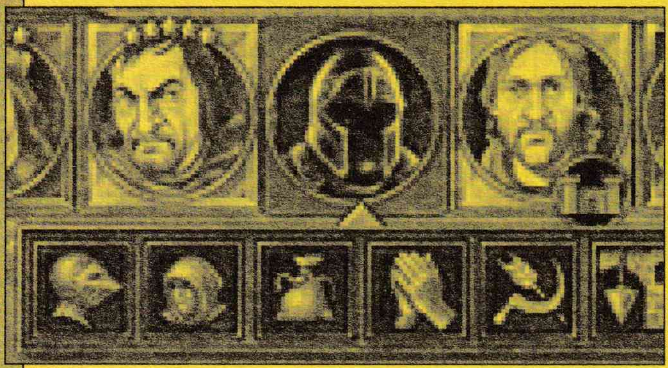
Православните пък получават и злато, и благочестивост в повече, но армиите им страдат от нисък морал.



Мюсюлманският народ обаче няма такъв проблем. Техният морал е много висок и могат да обявят джихад (но само като защитно средство) по всяко време срещу която и да е държава от друга религия. Тогава в джамиите им ще се появят множество въстанически армии, които ще атакуват неуморно "неверниците".

Изключение по отношение на бонусите правят езичниците. Те нямат такива (дори получават по-малко благочестивост и злато) с тази разлика, че не се подчиняват на заповедите на никоя църковна институция.

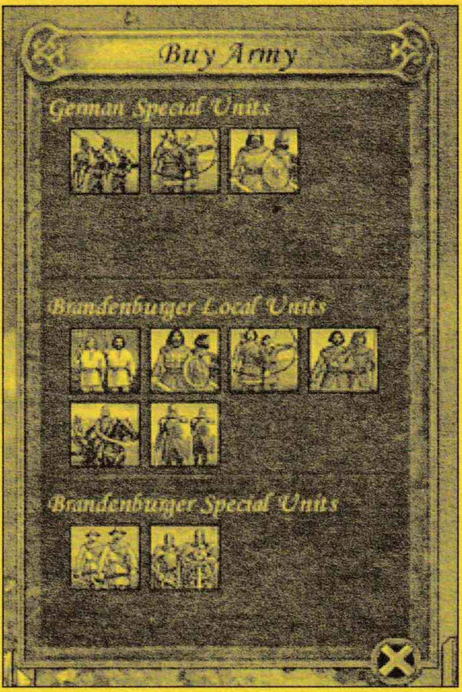
Не забравяйте, че когато играете като православно кралство, каквото е например българското, вие всъщност сте подчинени на волята на византийската църква и нейния патриарх. В един момент обаче можете да се опълчите срещу нея, да извоювате църковна независимост и да провъзгласите един от клириците си за свой патриарх. Тогава армиите ви ще имат нормален морал, а кралството ви ще получава много повече книги отпреди.



V. ВОЕННО ДЕЛО

1. Маршали

Не прекалявайте с броя на маршалите в Knights of Honor, защото и другите рицарски професии ще ви вършат не по-малко добра работа. Максималният (и може би идеалният) брой пълководци за армиите ви е четири – двама, които да водят нападенията, и двама, които да защитават провинцията ви от набези и въстания.



Що се отнася до уменията, които да изучават, би било добра идея първите да бъдат leadership и dread, за да имате повисок морал, което е абсолютно необходимо по време на битка и може да обърне сражението във ваша полза за нула време, и за да стряскате вражеските армии. Следва strategist, ballistic, engineering и siegecraft. За маршалите, които сте оставили в защитна позиция, е хубаво да имат iron fist, за да потушават по-лесно въстаниците. Освен това не забравяйте, че армии, в които има обсадни приспособления, се движат много по-бавно от такава без катапулти например. И накрая – никога не излизайте от града без да сте проверили дали имате достатъчно храна за армията си. В противен случай, ако пътувате твърде много, моралът ѝ ще падне неколкократно и тя ще бъде крайно уязвима в следващото сражение.

2. Денят и нощта

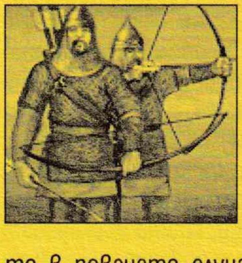
Нощта може да се окаже най-добрият ви приятел в Knights of Honor. Тогава противникът ви ще вижда войските ви много потрудно и едно нападение би било много по-добре издържано от стратегическа гледна точка, ако бъде извършено през нощта, а не през деня. Но, от друга страна, тя е и най-големият враг на морала на войниците ви, които хич не обичат да маршируват през провинциите по това време. И за да възстановявате тази тяхна характеристика, ще трябва да лагерувате по-честичко, като горите са добро място за тази цел.

3. Тактически съвети



Първото нещо, което трябва да направите преди началото на всяка битка, е да огледате добре силите на врага – има ли кавалерия и каква, притежава ли стрелци и ако да – повече ли от вас, превъзхожда ли ви по отношение на копиеносци и мечоносци и т.н. Едва когато си отговорите на тези въпроси, ще можете да изградите най-правилната стратегия в конкретната ситуация. Освен това не забравяйте, че, първо, горите са от изключително важно значение – в тях мечоносците ви се чувстват като у дома си, а кавалерията ви е много по-слаба; второ, ако нападнете врага по фланговете – получавате бонус в атаката (в гръб той се удвоява); трето, тичането намалява и моралът на армията ви; и четвърто – стрелите на стрелците ви не са безкрайни.

Обикновената пехота (тази, която носи мечове и брадви) се справя отлично с всички останали пешаци (най-вече стрелци), но е адски слаба срещу кавалерия. Копиеносците избиват конниците като мухи, а стрелците – всички видове пехота (стига тя да не се движи твърде много). Би било добре армиите ви да са специализирани – т.е. да имат максимум два от класовете единици в себе си.



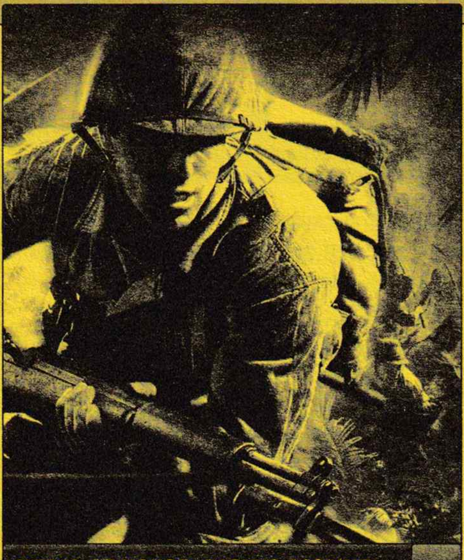
Качвайте стрелците на високи места. Например хълмчета. А при превземане на замък – ако успеете да ги поставите на неговите стени, което в повечето случаи не се оказва кой знае колко трудно постижимо, всеки опит за тяхното елиминиране впоследствие ще бъде пагубен за вашия враг.

Когато противникът ви няма стрелци, използвайте възможно най-сбитата формация. В противен случай – най-разхлабената. Но преди да атакувате веднага я променете на по-сбита, защото тогава получавате по-добра защита.

И помнете: целта ви не е да убиете и последната вражеска единица на бойното поле, а просто да победите в битката. Така че не се старайте да преследвате всяка армия, бягаща в паника, а съсредоточете вниманието си върху тази, която ви застрашава в дадения момент или върху войска, която е по-слаба...

И най-вече – винаги дръжте под око противниковия маршал. Успеете ли да го изгебнете например с кавалерията си, да го хванете натясно и да го посечете, победата е във вашите ръце.

Владимир Тодоров



MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Стартирайте играта с параметър на командния ред "+set developer 1", за да получите достъп до кодовете. По време на игра натиснете [~] (tilde), сега можете да въведете някой код.
Пример: "C:\Medal of Honor Pacific Assault\mohpa.exe" +set developer 1
Забележка: Използвайте този параметър с файла mohpa.exe, а не с mohpa_setup.exe, който по подразбиране се инсталира на десктопа.

Друг възможен начин:
Вместо да използвате параметъра на командния ред, можете да редактирате config-файла на вашия играч. Той се намира по default в "My Documents\EA Games\Medal of Honor Pacific Assault\configs". Нарича се "unnamedsoldier.cfg". Отворете го с Wordpad.exe. Намерете секцията // Cvars. Добавете следния ред в тази секция:
seta developer "1"
Запаметете файла. Сега се върнете към играта. Използвайте [~] (tilde) за въвеждане на чийтовете.
dog – Неуязвимост
wuss – Всички оръжия
fullheal – Пълно здраве
notarget – Враговете ви не ви забелязват
fps 1 – Показва FPS
maplist – Можете да заредите което и да е ниво (кликнете два пъти върху името на дадена карта)
map – [име на карта] Зарежда дадена карта (изберете си от списъка с карти)

Трети начин:
Ако все още не можете да получите достъп до кодовете, отворете вашия с Wordpad.exe config-файл (намиращ се по default в "My Documents\EA Games\Medal of Honor Pacific Assault\configs"). Името му е "unnamedsoldier.cfg". В секцията // Key Bindings променете връзките на кодовете.
Пример: Свържете F1 с "dog". Свържете F2 с "fullheal". Сега по време на игра натиснете съответния клавиш.



HALF-LIFE 2

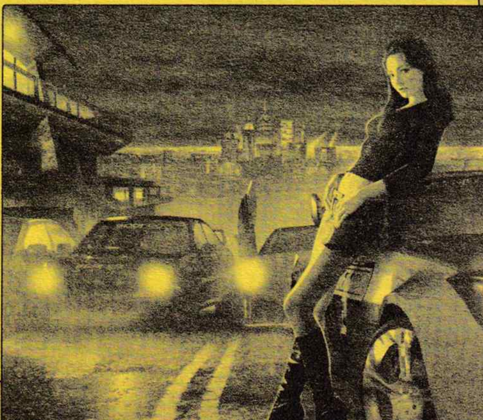
Стартирайте играта с параметър на командния ред "-console", за да получите достъп до кодовете. Сега по време на игра натиснете [~] (tilde) и въведете код:
Пример: "C:\Program Files\Half-Life 2\hl2.exe" -console
Забележка: Може да е необходимо да използвате кода "sv_cheats 1" преди да въведете друг чийт в системата.
god – Безсмъртие
impulse 101 – Всички оръжия
notarget – Враговете не ви забелязват
map [име на картата] – Зарежда карта (от списъка)
maps – Списък на картите
buddha – Намалява здравето
hurtme # – Наранява играча (#=количество)
impulse 82 – Джип
impulse 102 – Черепи
ch_createjeep – Кола
npc_kill – Изтребва всички NPC-та на дадено място
setpos [координати] – Премествате се до избрана от вас позиция
sv_gravity # – Избирате стойността на гравитацията
sv_stopspeed # – Избирате минималната скорост за спиране
sv_maxvelocity # – Избирате максимална скорост
air_density # – Избирате плътност на въздуха
dsp_explosion_effect_duration # – Избирате продължителност на експлозията

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

Въведете някой от кодовете на интро екрана (Това е този, който се появява преди главното меню. На него пише "Press Enter". Излиза точно преди да се зареди профилът ви). Ако кодът е възприет, ще чуете beep-звук.
needperformance1 – Отключвате първо ниво на Performance Parts
needperformance2 – Отключвате второ ниво на Performance Parts
gimmevisual1 – Отключвате първо ниво на Visuals
gimmevisual2 – Отключвате второ ниво на Visuals
Отключване на колите на спонсорите
Тези кодове се въвеждат по същия начин. Можете да избирате коли като превключите опцията ALL CARS на SPONSOR CARS (използвайки ляв/десен бутон със стрелка в менюто).
opendoors
gimmechingy
tunejapantuning
davidchoeart
shinestreetbright
wannacapone
wantmyd3
Отключване на Sponsor Vinyls
Тези кодове се въвеждат по същия начин. Избирате от менюто CUSTOMIZE, VINYLS. Скролвате вдясно и виждате SPONSOR като възможен избор.
needmybestbuy
goforoldspice
gotmycingular
gottahavebk
gottaedge

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES

Стартирайте играта с параметър на командния ред "-console 1". Натиснете [~] (tilde) по време на игра и въведете който и да е от следните кодове.
Забележка: Командите автоматично се дописват, когато започнете да ги въвеждате. Можете да въведете която и да е буква и да скролвате.
god – Неуязвимост
giftxp # – Получавате XP (#=количество)
impulse 101 – Получавате повечето оръжия и предмети
give item_w_ – Скролнете в появилия се списък с оръжия и си изберете
give item_p_ – Скролнете в появилия се списък с артефакти/книги и си изберете
give item_g_ – Скролнете в появилия се списък с предмети и си изберете
give item_a_ – Скролнете в появилия се списък с дрехи и изберете
give item_m_ – Скролнете в появилия се списък с ценни предмети и си изберете
notarget – Враговете ви не ви забелязват



MIXED NEWS

СПАМ

ПРОБЛЕМИТЕ НА БИЛИ

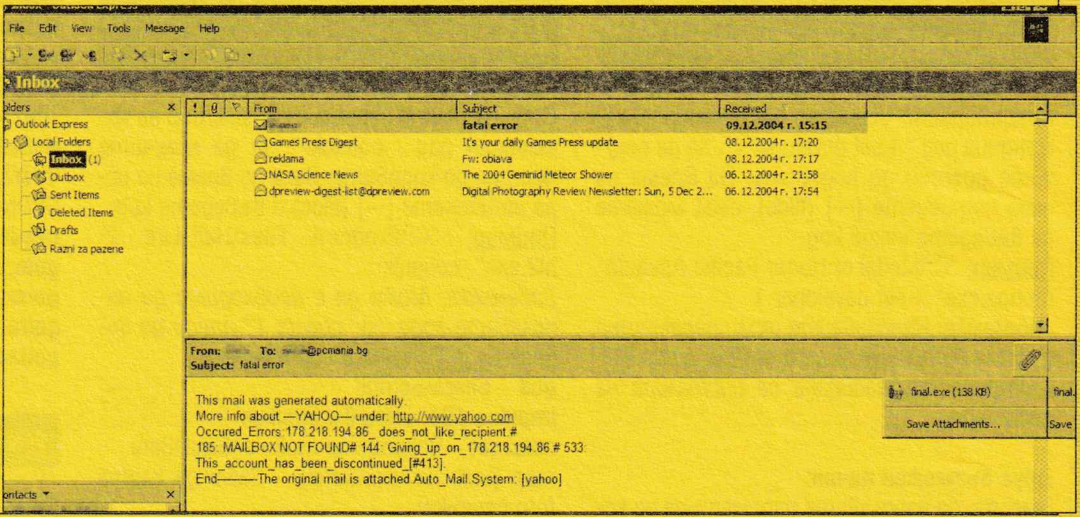
Шефът на Microsoft Бил Гейтс е най-спамваният човек в историята на Интернет въобще. Той получава средно по четири милиона e-mail-a на ден, повече от които са спам.
За радост в Microsoft е създаден цял отдел, който отговаря за филтриране на пощата в неговата кутия.

КАКВО СЕ СЛУЧВА С НЕЗАЩИТЕНИТЕ?

След експеримент, проведен с редица компютри с различни операционни системи, но без защита, включени на broadband DSL връзка към Интернет, този септември показа страшни и плашещи резултати.
Атаките към тях са започнали скоро след инсталацията и се е достигнало до среден брой нападения 341 за час под Windows XP, 339 при Apple Macintosh и 61 при Windows Small Business Server. Не забравяйте, че тези машини са били без каквито и да било пачове, защити, файърволи и т.н.

НОВ SOBER НА СВОБОДА

Този месец из Интернет пльзна нова версия на небезизвестния червей Sober. Той се казва Sober.J и може да бъде прихванат чрез e-mail със съобщение за грешка. Прикаченият файл към него в повечето случаи е с разширение .zip, .bat, .com, .scr или .pif. Текстът, от който трябва да се пазите, в повечето случаи е следният: "This mail was generated automatically.More info about —YAHOO—under: http://www.yahoo.com——-Occured_Errors:178.218.194.86_does_not_like_recipient.# 185: MAILBOX NOT FOUND# 144: Giving_up_on_178-.218.194.86.# 533: This_account_has_-been_discontinued_[#413].End———The original mail is attached.Auto_Mail.System: [yahoo]"



ЗА ЗДРАВЕТО

EA РОБОВЛАДЕЛЦИ

В началото на декември, работещият в EA Джо Стрейтиф бе уволнен и направи дълго изявление пред журналисти. Според него електронният гигант Electronic Arts очаква от работниците си да живеят в офисите на фирмата. Той разказва как неговият мениджър бил окачил неонова



лампа с надпис "Работим 7 дни в седмицата" и постоянно пускал писма на програмистите, в които им напомнял, че работят и през уикенда. Джо Стрейтиф бил изхвърлен от компанията, след като отказал да се подчини на заповедта за осемдесет часова работна седмица.

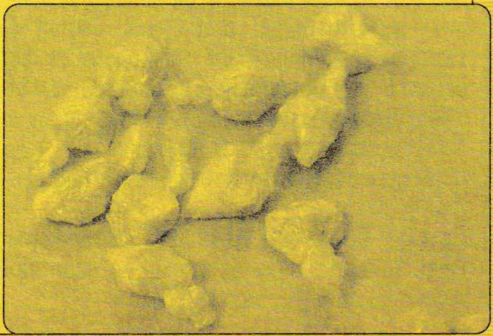
Тези изисквания на EA са в силен разрез с кодекса на труда в САЩ и сигурно скоро ще им довлекат проблеми със социалните служби.
Адвокатът Роберт Шуберт от кантората Schubert & Reed LLP пък съобщи, че вече е готов да повдигне обвинения срещу EA. Неговата цел ще бъде изплащането на големи суми, дължими за работа на програмистите в извънработно време. Той официално заяви това пред GameSpot, като обвини електронния гигант EA, че се е заблудил, че ще бъдат изключение от закона за трудовото разпределение.

ДЪЛГИЯТ ПРЕСТОЙ ПРЕД МОНИТОРА Е ВРЕДЕН

Научни изследвания в областта на офталмологията (т.е. науката за зрението) доказаха, че дългото стоене пред мониторите може да вредно.
Рискът за развиване на глаукома при престой пред PC-то над 8 часа на ден е страхотно голям (към 40%), а ако той бъде увеличен до 12 на ден, съществува опасност и от пълна слепота вследствие на глаукомата в един по-късен етап. Най-рисковата група, според същото изследване, се намира в Япония.

ПОРНОТО В МРЕЖАТА – ОПАСЕН НАРКОТИК

Последните анализи за ефекта на порното в Интернет сочат доста плашещи резултати. Според изследванията, направени от редица психолози, се оказва, че след 30 минути облъчване с порнография от мрежата изследваните лица дават доста лоши показатели за сексуалните си желания. За да не бъда линчуван, няма да превеждам синдромите, но те звучат на английски по следния начин - addiction, misogyny, pedophilia, boob jobs и erectile disfunction. Оказва се, че пристрастяването към наблюдение на патологично-сексуални изображения се увеличава с времето и единственото нещо, с което може да бъде сравнен този ефект, е този на наркотика крек.



АРТ СОФТУЕР

Професорът от Дармутския колеж Хенри Фарид, след задълбочени анализи на редица ренесансови произведения на изкуството, е успял да създаде специален софтуер, който разпознава ментетата от оригинала. При първите тестове на програмата му тя е успяла да различи осем картини от шестнадесети век измежду дузина фалшификати.
Хенри Фарид вече е направил и революционно откритие за любителите на изкуството. С помощта на софтуера си той е достигнал еднозначно до извода, че голяма част от картините на прочутия италиански художник Пиетро ди Кристофоро Ванучи, известен като Перуджино, всъщност са дело на различни негови ученици.

FIREFOX Е ПОЧТИ ОБРЕЧЕН?

Този месец компютърният експерт Питър Типет от фирмата Cybertrust направи мащабен анализ на браузера Mozzila Firefox. Според него той е обречен на употреба само от частни потребители, тъй като бизнес секторът исканенска е здраво обвързан с Microsoft. Така се оказва, че Firefox може да добие някакъв пазарен дял, но едва ли ще се конкурира адекватно с IE.
Друг голям проблем при Firefox е фактът, че голяма част от Интернет приложенията, са проектирани за работа с майкрософтския браузър и никой не е мислел как те ще вървят под друг софтуер.

ИНТЕРНЕТ ПОМАГА НА МУЗИКАЛНАТА ИНДУСТРИЯ

Според последни анализи на легалния и нелегалния музикалния пазар в Интернет се оказва, че уж нелегалната размяна на mp3-ки по мрежата е помогнала на музикантите за популяризирането им. Според изследванията и анкетите излиза, че музикалният пазар е спечелил пари, а не е загубил вследствие на прекратяването на споровете около легалността на peer-to-peer програмите. Да живеят!

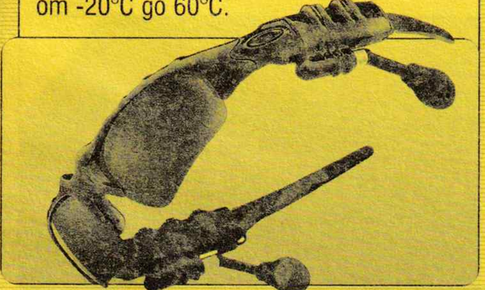
ТЕРМИНАТОРИТЕ ИДВАТ!

Този месец американската армия разкри секретните си проекти за роботи войници, които смята да използва още от следващата година. Тяхното име е Talon и в момента се използват за наблюдение над вражеска територия.
Те са въоръжени до зъби с M240 или M249 картечници, а има и версии с пушки Barrett 50ти калибър. Военните вече тестват варианти за въоръжение с ракетомети и гранатомети, които ще се ползват масово при сражения. Терминаторите са произведени от фирмата Foster-Miller и могат да се отдалечават до 20 мили от базите си. Скоростта, с която се придвижват, може да достига до 4 мили в час, самите машини се управляват дистанционно чрез безжична технология.
Може би това е една крачка напред, към сбъдването на мрачната прогноза от филма с Арни "Терминатор".

ДЖАДЖИ

ОЧИЛА С MP3 ПЛЕЙЪР ОТ OAKLEY

Небезизвестната фирма за производство на фешън за екстремни спортове този месец пусна слънчеви очила с вграден mp3 плейър. Те вече се продават в два варианта с 128MB ($400) и с 256MB памет ($495). Обменът на данни се извършва по USB 2.0, а батерията издържа до 6 часа постоянно слушане. За радост очилата могат да пускат не само MP3, но и WMA, WMA с DRM и WAV. Най-якото е, че температурите, при които могат да работят като плейър, са доста приемливи за любителите на екстремни спортове от -20°C до 60°C.



WEIRD

КОЙТО НЕ РАБОТИ, НЕ ТРЯБВА ДА ЯДЕ

Последователите на тази пословица определено не са един и двама в сайта www.uptime-project.net. Там се провежда своеобразен конкурс, в който участниците са си поставили за цел да не изключват машините си възможно най-дълго време. Засега водач в класирането е w2kdudes, чийто компютър – всъщност сървър – не е изключван от 3 години 65 дена 18 часа 42 минути и 20 секунди!!! Той работи под Windows 2000 SP2 [Build: 2195] и определено няма проблем със забиването.

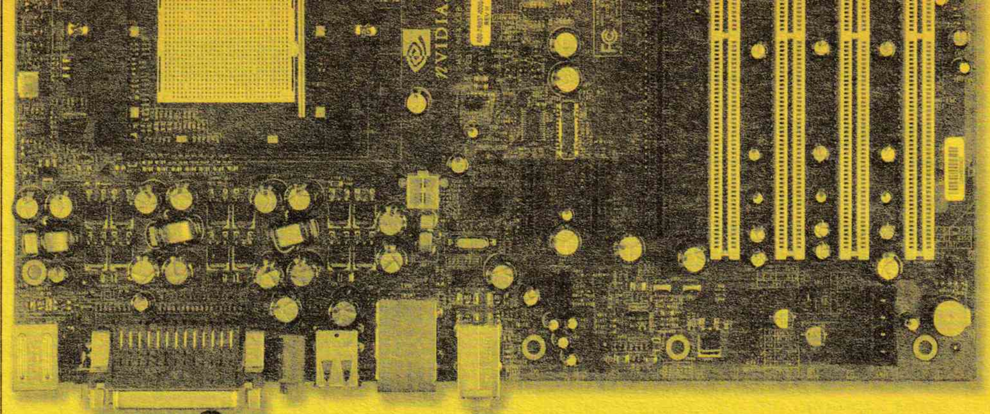
Nr.:	Name:	Uptime:	Durchschnitt:	Rekord:
1.	w2kdudes	3y 65d 18h 42m 20s	3y 65d 18h 42m 20s	3y 65d 18h 42m 20s
2.	Reggi	953d 04h 34m 53s	953d 04h 34m 53s	953d 04h 34m 53s
3.	Tim	864d 04h 41m 05s	864d 04h 41m 05s	864d 04h 41m 05s
4.	supra-ma70.com	692d 04h 47m 08s	692d 04h 47m 08s	692d 04h 47m 08s
5.	spale	644d 09h 00m 45s	644d 09h 00m 45s	644d 09h 00m 45s
6.	runs	551d 13h 14m 53s	551d 13h 14m 53s	551d 13h 14m 53s
7.	tho_net	540d 22h 19m 14s	540d 22h 19m 14s	540d 22h 19m 14s
8.	vincermo	501d 23h 27m 50s	501d 23h 27m 50s	501d 23h 27m 50s
9.	jadenight_jdaintra	500d 00h 42m 36s	500d 00h 42m 36s	500d 00h 42m 36s
10.	Maledictus	492d 00h 00m 01s	492d 00h 00m 01s	492d 00h 00m 01s
11.	guestwts.pidi	484d 02h 37m 43s	484d 02h 37m 43s	484d 02h 37m 43s
12.	guestnavi.pidi	482d 20h 36m 07s	482d 20h 36m 07s	482d 20h 36m 07s
13.	mabeck323345	475d 23h 39m 11s	475d 23h 39m 11s	475d 23h 39m 11s
14.	opl_uptime-test	473d 17h 34m 43s	37d 17h 21m 32s	473d 17h 34m 43s
15.	toX_	469d 13h 04m 44s	469d 13h 04m 44s	469d 13h 04m 44s
16.	Metec-Domainserver	455d 00h 06m 06s	455d 00h 06m 06s	455d 00h 06m 06s
17.	HermiServer	454d 16h 58m 08s	454d 16h 58m 08s	454d 16h 58m 08s
18.	laufwerka	453d 23h 06m 31s	453d 23h 06m 31s	453d 23h 06m 31s
19.	pookieboo	453d 15h 06m 52s	453d 15h 06m 52s	453d 15h 06m 52s

РОЖДЕН ДЕН

PLAYSTATION НА ДЕСЕТ ГОДИНИ

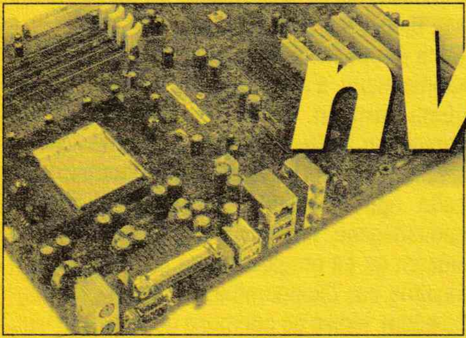
Трети декември 1994 е светла дата за всички конзолни маниаци. Това е официалната дата, на която своята премиера имаше култовата конзола PlayStation.
С този си продукт Sony, макар и може би не умишлено, промениха завинаги цялата история на електронните забавления. От там насетне тяхната кутийка претърпя доста промени. Появи се PS2, а малко по-късно първообразът и се преименува на PSONE. След това японците решиха да намалят размера на втората ревизия на конзолата си и така след десет години PS2 си остава лидер на конзолния пазар. Честит рожден ден.





nVidia nForce4

VIA и SiS обявиха своите PCI Express чипсети горе-долу по същото време, когато и Intel оповести i9xx фамилията си. За съжаление обаче все още не се продават дънни платки с VIA K8T890 или SiS756 (а такива с i915 и i925 отдавна има навсякъде). nVidia смятат да не допускат грешката на SiS и VIA и можем да очакваме новия nForce4 да се появи на пазара още преди края на 2004-та.

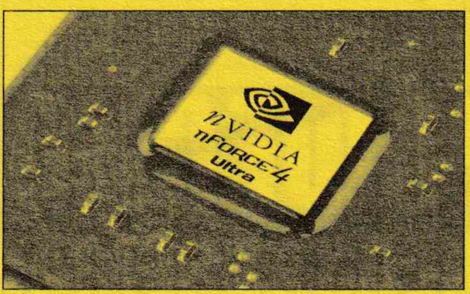


nForce4

Новият чипсет на nVidia ще се предлага в три разновидности. Най-малкият вариант nF4 запазва почти всички функции на досегашния лидер: nF3 Ultra – Gigabit Ethernet (10/100/1000 LAN), до 8GB/s HyperTransport (1000MHz/2000DDR, 16bit отделни връзки в посока към и от процесора), защитна стена (Firewall) за вградения мрежов порт, както и разширени възможности за мрежово управление и настройка („Enterprise Network Management"), PCI шина с до 6 слота, USB2.0 портове, едночипова архитектура (всички функции са събрани в един чип, което води до по-добра производителност и по-ниска цена), MC-97 v.92 модем, AC-97 v2.3 7+1 звукови канала 20bit/48kHz, SerialATA/150 портове и два UltraATA/133 канала (поддържащи по две устройства всеки) с възможност за конфигуриране в RAID режими JBOD, 0, 1, 0+1 както на SATA дискове, така и на UATA или комбинация от SATA+UATA дискове (последните две конфигурации не се зачитат от никой друг контролер освен nForce). Поддържа всички Opteron (Socket940 – с двуканален DDR400 контролер за буферирана памет), Athlon64 (Socket939 – с двуканален DDR400 контролер за обикновената по-бърза и по-евтина памет и Socket754 – с едноканален контролер за обикновена памет), Athlon64FX (Socket939 и Socket940) и Socket754 Sempron процесори, използва ForceWare драйверите на nVidia (всичко, необходимо за чипсета, обединено в един пакет вместо да се търсят и инсталират поотделно драйвери за всеки контролер или функция) и поддържа nTune (бившето nVidia System Utility) софтуера за настройка/наблюдение (на тактови честоти, на напрежения, температури и скорости на вентилатори) и overclock (на чипсета, процесора и графичния ускорител, ако е GeForce).

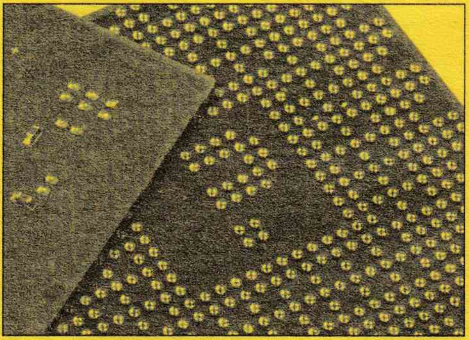
Единствената функция на nF3 Ultra, която липсва в базовия nF4 модел, е AGP8x (2GB/s в едната посока само) – графичният интерфейс е заменен с новия PCI Express x16 (4GB/s и в двете посоки едновременно, общо 8GB/s).

Нововъведенията са няколко: USB2.0 портовете са увеличени от 8 на 10 (толкова много портове не предлага никой друг чипсет, но това не е съществено предимство, защото дори производителят на дънната платка да се погрижи и десетте порта да са достъпни, малко потребители ще използват толкова много USB устройства едновременно); и четирите SerialATA/150 порта са вградени в чипсета (при nF3 само два от тях бяха вградени, а за третия и четвъртия трябваше да има външен PHY чип); morphing RAID софтуерът позволява да се променя нивото на масива (0, 1, 0+1) без преформатиране (т.е. без да се изтрива информацията) и то дори без след това да се рестартира компютърът!, някои от включените в компютъра UATA/SATA дискове могат да се обявят за „резервни" (hot spare) и в случай на повреда на диск от RAID1 или RAID0+1 масив без прекъсване на работата резервният диск заема мястото на разваления (информацията се копира от двойника на разваления); освен PCIe x16 порта са добавени още 4 PCIe линии, които могат да се използват за 4 PCIe x1 слота или чипове върху дънната платка; освен аналоговите 7+1 звукови канала (20bit/48kHz) се поддържа и цифров SPDIF изход (Optical и Composite) за 5+1 24bit/96kHz.



nForce4 Ultra

По-големият събрат на nForce4 – nForce4 Ultra добавя към неговите функции две неща. Първото са обновените SATA контролери, които поддържат SerialATA-II/300 – отново четири порта, но с двойно по-голяма скорост (300MB/s, подходящи твърди дискове се очакват скоро от Seagate), възможност за hot-swap поддръжка (добавяне/изключване и смяна на устройства по време на работа на компютъра. Зависи от производителите на конкретните дънни платки дали тази функция ще е достъпна за потребителя) и Native Command Queuing (NCQ – командите за достъп до данните се подреждат от твърдия диск в зависимост от физическото разположение на информацията така, че да се изпълнят за минимално време). Засега не е ясно дали първите nF4 ревизии и BIOS версии ще поддържат и SerialATA ATAPI устройства (най-вече оптични устройства със сменяеми носители, т.е. CD, DVD и записвачки). Втората функция, добавена в nF4 Ultra, е подобрената защитна стена „Active Armor" със Secure Networking Engine – специализиран хардуерен модул за инспектиране на мрежовия трафик и пакети, който повишава сигурността и значително намалява натоварването на процесора в сравнение с обикновените софтуерни Firewall решения.



Липсите в nForce4

В nForce3 изненадващо липсваха няколко функции на nForce2, които определено не бяха за изхвърляне и очакванията бяха, че те ще бъдат върнати в nForce4. За съжаление това не се случи.

SoundStorm APU (Audio Processing Unit

Характеристики на някои платформи

Елемент 0	AthlonXP	Pentium4[3]	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64	Athlon64
процесорна шина	външна, EV6, до 3.2GB/s	външна, AGLT+, до 6.4GB/s	вградена, над 14GB/s	Вградена, над 14GB/s	вградена, над 14GB/s	вградена, над 14GB/s	вградена, над 14GB/s	вградена, над 14GB/s	вградена, над 14GB/s	вградена, над 14GB/s	вградена, над 14GB/s
контролер на паметта	външен	външен	вграден DualDDR400	Вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400	вграден DualDDR400
връзка към следващия елемент	EV6, до 3.2GB/s (SocketA)	AGLT+, до 6.4GB/s (Socket478)	HT, до 6.4GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 6.4GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s	HT, до 8GB/s
Елемент 1	**nF2 IGP**	**i915G**	**VIA K8M800**	**VIA K8T890**	**VIA K8T890**	**SiS760**	**SiS756**	*	*	*	*
контролер на паметта	Dual DDR400	до Dual DDR-II/533	*	*	*	*	*	*	*	*	*
видеоускорител	Geforce4 MX	Intel GMA900	S3 UniChrome Pro			SiS Mirage2 (SiS315+)					
Споделена памет в RAM	до 128MB	динамично до 224MB	до 64MB	няма	няма	до 64MB[1]	няма	няма	няма	няма	няма
Собствена видеопамет	няма	няма	няма			до 64MB					
AGP интерфейс	8x (3.0)	**	8x (3.0)	**	**	8x (3.0)	**	*	**	**	**
PCI Express x16	няма	1бр.	няма	1бр.	1бр.	няма	1бр.	няма	*	*	*
PCI Express x1	няма	Няма	няма	4бр.	4бр.	няма	няма	няма	*	*	*
Елемент 2	**nF2 MCP-T**	**ICH6R**	**VIA VT8237**	**VIA VT8237**	**VIA VT8251[4]**	**SiS965L**	**SiS965**	**nF3 250Ultra**	**nF4**	**nF4 Ultra**	**nF4 SLI**
връзка към предишния елемент	0.8GB/s	1GB/s	0.5GB/s	1GB/s	1GB/s	1GB/s	1GB/s	8GB/s	8GB/s	8GB/s	8GB/s
AGP интерфейс	*	**	*	**	**	*	**	8x (3.0)	**	**	**
PCI Express x16	няма	*	няма	*	*	няма	*	няма	1бр.	1бр.	1бр. / 2бр. x8
PCI Express x1	няма	4бр.	няма	Няма	2бр.	2бр.	2бр.	няма	4бр.	4бр.	4бр.
USB портове	6бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	8бр. (2.0)	10бр. (2.0)	10бр. (2.0)	10бр. (2.0)
UltraATA/133	2 канала = 4устройства	1 канал = 2устройства[5]	2 канала = 4устройства[2]	2 канала = 4устройства[2]	2 канала = 4устройства	2 канала = 4устройства	2 канала = 4устройства	2 канала = 4устройства[2]	2 канала = 4устройства	2 канала = 4устройства	2 канала = 4устройства
SerialATA/150	няма	4устройства	2устройства[2]	2устройства[2]	4устройства	2устройства	4устройства	4устройства[2]	4устройства	4устройства[6]	4устройства[6]
RAID	няма	SATA 0, 1 matrix	SATA 0, 1[2]	SATA 0, 1[2]	SATA 0, 1, 0+1	SATA 0, 1	SATA 0, 1, 0+1	SATA,UATA 0, 1, 0+1[2]	SATA,UATA 0, 1, 0+1 spare, morph	SATA,UATA 0, 1, 0+1 spare, morph[6]	SATA,UATA 0, 1, 0+1 spare, morph[6]
Мрежови контролери	Два по 100Mbps	100Mbps	100Mbps	100Mbps	100Mbps	100Mbps	1000Mbps	1000Mbps	1000Mbps	1000Mbps	1000Mbps
Допълнителни мрежови функции	Подходящ за Gateway	Няма	Няма	Няма	Няма	няма	Няма	Firewall, Enterprise	Firewall, Enterprise	Firewall, Enterprise, ActiveArmor	Firewall, Enterprise, ActiveArmor
Звуков контролер	SoundStorm APU до 5+1	До 7+1, HDA 32bit/192kHz	до 5+1	до 5+1	до 5+1[4]	до 7+1	до 7+1	до 7+1	до 7+1	до 7+1	до 7+1

* реализиран е в друг елемент на платформата
** за графичен интерфейс се използва PCI Express x16
1. 64MB собствена памет + 64MB споделена от системната RAM = 128MB
2. вместо единия от UATA каналите на VIA VT8237 и nF3 150 чрез допълнителен чип към тях могат да се добавят 2 SATA устройства (и съответно RAID 0+1 за VT8237). Към nF3 250/Gb също може да се включи чип за 2 допълнителни SATA устройства, но не за сметка на UATA каналите и обратно – ако такъв чип не се включи, не се „освобождава" UATA канал, както при nF3 150/VT8237.
3. не се вземат предвид Pentium4 Extreme Edition 3.46GHz и i925XE (8.5GB/s системна шина) поради минималното им разпространение
4. все още не се продават дънни платки с VT8251. Не е ясно дали вграденият в VT8251 звуков контролер поддържа 7+1 и 24bit/192kHz
5. Intel поддържа максимум UltraATA/100.
6. nForce4 Ultra и nForce4 SLI поддържат SATA-II/300 и hot-swap

– хардуерен модул за звукова обработка, поддържащ Dolby Encoding) все още липсва. Дори да приемем, че лицензните такси, свързани с Dolby обработката, са твърде големи и че днешните процесори са достатъчно бързи, за да използваме софтуерна обработка на звука вместо хардуерна – изоставането на nF4 по отношение на звука си остава – ICH6 на Intel поддържа „High Definition Audio" – 7+1 аналогови канала с до 32bit/192kHz (заради липса на подходящи Codec чипове засега се предлагат дъна с максимум 24bit/192kHz).

Друга от уникалните възможности за времето на nF2 беше DualNet – MCP2-T имаше два мрежови контролера – nVidia 10/100 и 3Com 10/100. Днес повечето дънни платки от среден клас (включително тези с nF4) имат също по два мрежови контролера, но единият от тях не е в отделен чип на дъното, а и не е вграден в самия чипсет.

Странно е, че в nF4, въпреки специалното внимание на мрежовите възможности (Gigabit Ethernet, хардуерен Firewall/Active Armor), няма два мрежови контролера (чрез които би могло да се реализира маршрутизатор/Router или Интернет Gateway за споделяне между няколко компютъра на обща външна Интернет връзка, при което естествено ще се оползотвори допълнително наличието на Firewall).

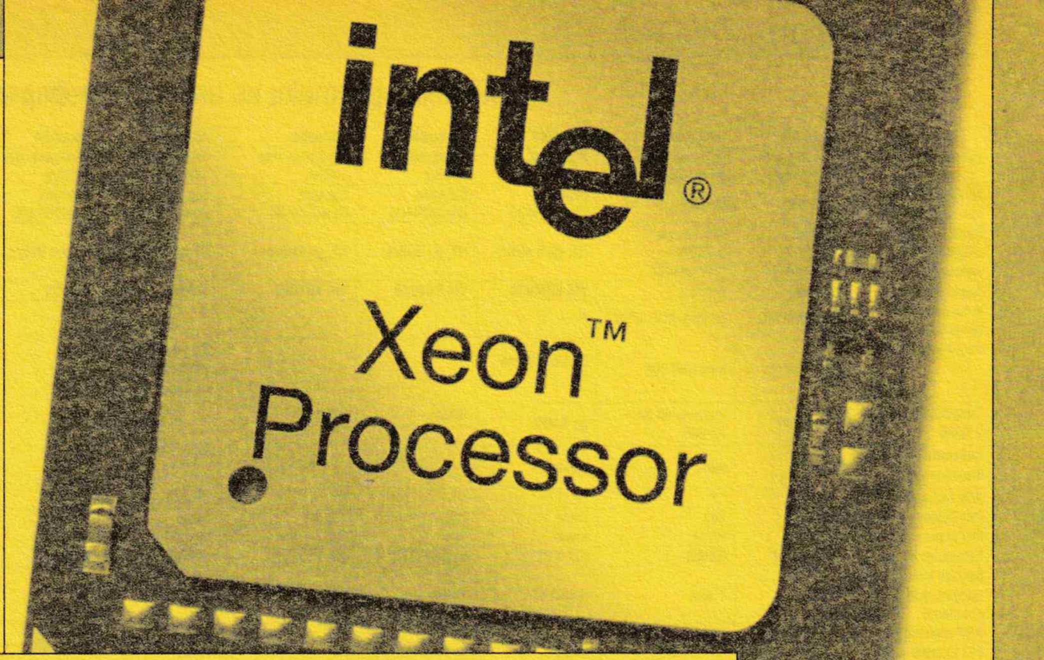
За много хора покупката на графична платка е излишна – те не използват компютрите си за обработка на 3D изображения или за игри. За тези потребители вграденото видео би било напълно достатъчно, особено ако идва от реномиран производител (nVidia или ATI) и съответно няма да създава проблеми (с качеството на картината, съвместимостта и т.н.), а освен това ще е достатъчно колкото 3D приложенията и игрите „да тръгват" (макар и с минимум ефекти, дори в 640x480, както тръгва Doom3 при nF2 IGP). За съжаление няма nF4 IGP. Все още можем да се надяваме такъв чипсет да се появи (използвайки GF6200 графично ядро). Дотогава желаещите да използват Sempron 3100+ или Athlon64 2800+ без да дават излишни пари за видеоплатка ще трябва да се задоволят с VIA K8M800/UniChromePro и SiS760/Mirage2, които определено са доста по-назад и от nF4 като чипсет и от GF6200 като графичен ускорител.

RAID възможностите на nF4 са много добре развити – поддържат се всички основни нива освен RAID5 (от масовите чипове засега само някои HighPoint и Silicon Image контролери го поддържат), spare, hot-swap, morphing и не на последно място уникалната способност за изграждането на RAID масиви както със SATA дискове (като останалите чипсети), така и с UATA. Единствената функция, която липсва, е Matrix RAID (Intel ICH6R) – едновременното използване на един и същ твърд диск (различни части от него естествено) в два отделни RAID масива (RAID1 и RAID0). ICH6 поддържа и SerialATA ATAPI устройства, които през следващата година ще навлязат масово на пазара.

Ако изключим някои Intel чипсети за работни станции (E7xxx) nF4 SLI е първият, който поддържа двуплаткова работа за PCIe x16 ускорители. Но разликата между nF4 Ultra и SLI е единствено в официалната поддръжка за включване на „обръщащия се модул", който пренасочва половината PCIe линии от първия към втория слот. Ако SLI чипсетът поддържаше 36 PCIe линии (4бр. PCIe x1 и 2бр. PCIe x16) вместо сегашните 20 (4бр. PCIe x1 и 2бр. PCIe x8/1бр. PCIe x16), това би довело до малко по-висока производителност и премахване на необходимостта от такъв модул и произтичащите от наличието му неудобства (ръчно превключване, възможност за предизвикване на дефекти и т.н.).

Въпреки недостатъците си nForce4 остава най-добрият чипсет за момента.

Стоян Спахиев



Intel и новите технологии

Наскоро Intel започнаха да използват моделни номера като начин за обозначаване на процесорите (числа, несвързани с производителността, а по-скоро с архитектурата и функциите – кеш памет, тактова честоти на системната шина и процесора, технологии за пестене на енергия и т.н.). Този подход се прилага отдавна от основния им конкурент AMD. След възприемането на моделните номера Intel започнаха да добавят към основния си процесор (Pentium4) и други технологии, досега характерни за Athlon64/Opteron. Изглежда, че конкуренцията влияе отрезвително на Intel и те започват да използват добрите идеи, дори когато противоречат на досегашните им твърдения и произхождат от врага, който доскоро считаха за „неспособен да движи прогреса".

Thermal Monitor

Досегашните Pentium4, Celeron и Xeon процесори имаха вградена защита срещу температурно претоварване – Thermal Monitor (TM1). При повишаване на температурата на процесора (заради недостатъчно охлаждане) тактовата честота вътрешно се спира за определено време. Без тактова честота процесорът не извършва никакви изчисления и по този начин се охлажда.

При Thermal Monitor 2 (в най-новата ревизия на 90nm P4 ядрото – E0) охлаждането се постига по друг начин – когато температурата нарасне застрашително, процесорът влиза в режим C1E (Enchanced C1/Halt state) – множителят става 14x (при 200MHz/800QPB честотата на процесора намалява до 14x200MHz = 2.8GHz) и напрежението спада до 1.2V. Подобна технология (две положения – максимално и минимално) имат и графичните ускорители, които се нуждаят от допълнително захранване чрез кабел – ако кабелът липсва, работят на по-ниската честота.

В режима C1E се влиза и когато операционната система изпълнява System Idle процесът (т.е. когато процесорът не е необходим) чрез HALT или MWAIT (SSE3 Hyper-Threading) инструкция.

Като допълнителен бонус от въвеждането на TM2 потребителите получават възможността да избират 14x множител в BIOS (ако имат подходяща дънна платка), въпреки че процесорът им е с „фиксиран" по-голям множител (15x за 3GHz P4, 16x за 3.2GHz и т.н.). По-ниският множител е изключително полезен при overclock – позволява използването на по-бързи памети и системни шини. Athlon64 въобще не са с фиксиран множител, а само с ограничен – потребителите свободно могат да избират всеки по-малък от фабричния множител.

C'n'Q и EIST

Cool and Quiet (C'n'Q) технологията в Athlon64 е една идея по-напред от TM2. При C'n'Q по-ниски честота и напрежение се получават не само при прегряване, но и в зависимост от натоварването на процесора. Положенията не са две (14x множител и максимален множител), а много повече. По този начин процесорът работи само толкова бързо, колкото е необходимо за текущото приложение – ако си четете пощата, честотата и напрежението ще спаднат значително (защото не са необходими), а оттам консумацията на енергия и температурата също ще намалеят (което пък води до намаляване на скоростта на охлаждащия вентилатор, съответно и на шума). Постъпковото ускорение и намаление ни е познато още отпреди A64/C'n'Q – всички съвременни процесори за преносими компютри използват такива технологии (AMD PowerNow!, Intel Enchanced SpeedStep Technology). В бъдеще Intel ще внедрят EIST и в настолните си процесори.

Следващата стъпка след C'n'Q/EIST е освен тактовата честота и напрежението в зависимост от температурата и конкретната задача да се включват и изключват отделните модули на процесора (напр. FPU – модул за операции с плаваща запетая). Този похват вече се използва при графичните ускорители за преносими компютри.

NX-bit и XD-bit

Non-Execute (AMD) или Execute Disable (Intel) е флаг в процесорите, който може да се използва от операционната система, за да ограничи достъпа на приложенията само до тези области от паметта, които ОС им отпусне. По този начин се затруднява действието на някои видове вируси и се намалява вероятността от забиване на целия компютър заради някое недобре написано приложение. Този похват е отдавна познат при процесорите и операционните системи за големи сървъри и изчислителни централи – PowerPC, SPARC и др. Първият масов процесор с тази функция е Athlon64, а Microsoft добавиха поддръжка в WindowsXP ServicePack2 (DEP – Data Execution Protection).

Itanium2 (64-битов процесор на Intel, който използва съвсем различна архитектура – EPIC, която е несъвместима с досегашните x86 процесори) поддържа XD откакто е излязъл, но по-важното е, че Intel вече смятат да добавят XD-bit към всички свои процесори.

AMD64 и EM64T

64-битовите процесори имат няколко предимства спрямо 32-битовите – възможност за работа с повече памет и по-бърза обработка на 64-битови числа. AMD избраха свой собствен път – разшириха 32-битовите x86 процесори до 64-бита (заедно с други подобрения), като запазиха обратна софтуерна съвместимост с останалите x86 процесори. Името, което използват AMD за своята x86-64 архитектура, е AMD64.

Консумацията на 1.5GHz Itanium2 (130W) е значително по-голяма от тази на 2.4GHz Opteron (89W). При целочислени операции x86 (64-битовия AMD Opteron и дори 32-битовия Xeon на Intel) са по-бързи от IA-64. Сегашните Itanium2 са доста добри при операциите с плаваща запетая, но с повишаването на тактовите честоти на x86 (най-вече на Opteron) и това предимство може да отпадне.

В началото на 2005-та се очакват

Основни параметри на някои модели процесори и техните платформи

Процесор	Цокъл (гнездо)	Ядро	GHz	Системна шина		Използваем кеш	RAM Памет, синхронно [2]		I/O, GB/s	Цена, $ [4]
				MHz	GB/s [1]		Тип	GB/s		
Duron	SocketA(462)	130nm	1.3GHz	200	1.6	128K+64K	PC1600	3.2	1	няма ги
Duron	SocketA(462)	130nm	1.4GHz	266	2.1	128K+64K	PC2100	4.2	1	няма ги
Duron	SocketA(462)	130nm	1.6GHz	266	2.1	128K+64K	PC2100	4.2	1	няма ги
Sempron 2200+	SocketA(462)	130nm	1.5GHz	333	2.7	128K+256K	PC2700	5.4	1	50$
Duron	SocketA(462)	130nm	1.8GHz	266	2.1	128K+64K	PC2100	4.2	1	45$
Sempron 2300+	SocketA(462)	130nm	1.58GHz	333	2.7	128K+256K	PC2700	5.4	1	53$
AthlonXP 2000+	SocketA(462)	130nm	1.66GHz	266	2.1	128K+256K	PC2100	4.2	1	70$
Sempron 2400+	SocketA(462)	130nm	1.66GHz	333	2.7	128K+256K	PC2700	5.4	1	65$
Sempron 2500+	SocketA(462)	130nm	1.75GHz	333	2.7	128K+256K	PC2700	5.4	1	80$
AthlonXP 2200+	SocketA(462)	130nm	1.8GHz	266	2.1	128K+256K	PC2100	4.2	1	75$
Sempron 2600+	SocketA(462)	130nm	1.83GHz	333	2.7	128K+256K	PC2700	5.4	1	95$
AthlonXP 2400+	SocketA(462)	130nm	2GHz	266	2.1	128K+256K	PC2100	4.2	1	80$
AthlonXP 2500+	SocketA(462)	130nm	1.83GHz	333	2.7	128K+512K	PC2700	5.4	1	90$
AthlonXP 2600+	SocketA(462)	130nm	1.91GHz	333	2.7	128K+512K	PC2700	5.4	1	100$
AthlonXP 2600+	SocketA(462)	130nm	2.13GHz	266	2.1	128K+256K	PC2100	4.2	1	105$
Sempron 2800+	SocketA(462)	130nm	2GHz	333	2.7	128K+256K	PC2700	5.4	1	120$
Sempron 3000+	SocketA(462)	130nm	2GHz	333	2.7	128K+512K	PC2700	5.4	1	145$
AthlonXP 2800+	SocketA(462)	130nm	2.08GHz	333	2.7	128K+512K	PC2700	5.4	1	140$
AthlonXP 2700+	SocketA(462)	130nm	2.16GHz	333	2.7	128K+256K	PC2700	5.4	1	130$
AthlonXP 3000+	SocketA(462)	130nm	2.16GHz	333	2.7	128K+512K	PC2700	5.4	1	165$
AthlonXP 3000+	SocketA(462)	130nm	2.1GHz	400	3.2	128K+512K	PC3200	6.4	1	165$
AthlonXP 3200+	SocketA(462)	130nm	2.2GHz	400	3.2	128K+512K	PC3200	6.4	1	220$
*Athlon64 2400+	Socket754	130nm Sol	1.2GHz ??	1200	9.6	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	?
*Athlon64 2600+	Socket754	130nm Sol	1.6GHz	1600	12.8	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	?
Sempron 3100+	Socket754	130nm Sol	1.8GHz	1800	14.4	128K+256K	PC3200	3.2	6.4	150$
Athlon64 2800+	Socket754	130nm Sol	1.8GHz	1800	14.4	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	155$
*Athlon64 3100+	Socket754	130nm Sol	1.8GHz	1800	14.4	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	?
Athlon64 3000+	Socket939	90nm Sol	1.8GHz	1800	14.4	128K+512K	PC3200	6.4	8	163$
Athlon64 3000+	Socket754	130nm Sol	2GHz	2000	16	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	163$
Athlon64 3200+	Socket754	130nm Sol	2GHz	2000	16	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	208$
Athlon64 3200+	Socket939	90nm Sol	2GHz	2000	16	128K+1M	PC3200	6.4	8	208$
Athlon64 3200+	Socket754	130nm Sol	2.2GHz	2200	17.6	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	208$
Athlon64 3400+	Socket754	130nm Sol	2.2GHz	2200	17.6	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	238$
Athlon64FX-51	Socket940	130nm Sol	2.2GHz	2200	17.6	128K+1M	PC3200	6.4 [3]	6.4	няма ги
Athlon64 3500+	Socket939	90/130nm Sol	2.2GHz	2200	17.6	128K+512K	PC3200	6.4	8	288$
*Athlon64 3600+	Socket939	130nm Sol	2.2GHz	2200	17.6	128K+1M	PC3200	6.4	8	?
Athlon64 3400+	Socket754	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	238$
Athlon64 3700+	Socket754	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	470$
Athlon64FX-53	Socket940	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+1M	PC3200	6.4 [3]	6.4	няма ги
Athlon64 3800+	Socket939	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+512K	PC3200	6.4	8	643$
Athlon64 4000+	Socket939	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+1M	PC3200	6.4	8	729$
Athlon64FX-53	Socket939	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+1M	PC3200	6.4	8	няма ги
Athlon64FX-55	Socket939	130nm Sol Str	2.6GHz	2600	20.8	128K+1M	PC3200	6.4	8	827$
Celeron	Socket478	130nm	2.4GHz	400	3.2	12Kuop+128K	PC1600	3.2	1	69$
Celeron D 320	Socket478	90nm Str	2.4GHz	533	4.2	12Kuop+256K	PC2100	4.2	1	69$
Pentium4 "A"	Socket478	90nm Str	2.4GHz	533	4.2	12Kuop+1MB	PC2100	4.2	1	136$
Pentium4**	Socket478	130nm	2.4GHz	800	6.4	12Kuop+512K	PC3200	6.4	1	136$
Celeron	Socket478	130nm	2.5GHz	400	3.2	12Kuop+128K	PC1600	3.2	1	79$
Celeron D 325/J	S478/LGA775	90nm Str	2.53GHz	533	4.2	12Kuop+256K	PC2100	4.2	1	79$
Celeron	Socket478	130nm	2.6GHz	400	3.2	12Kuop+128K	PC1600	3.2	1	83$

* Засега непотвърдени слухове

** На тази честота често се срещат Pentium4 процесори и с по-бавна системна шина и/или по-малко кеш

1. Системната шина и контролерът на паметта при Opteron/A64 са вградени в процесора. За връзка с останалите устройства (чипсет, портове и слотове) вместо системната шина (както при AXP, P4 и останалите процесори) се използват HyperTransport връзки – скоростта им е дадена в графа "Периферия" (I/O).

2. Синхронно, т.е. еднакви тактови честоти на RAM паметта и процесорната шина; пропускателният капацитет (графа „GB/s") може да е различен при един и същ тип памет в зависимост от това дали контролерът е едно- или двуканален.

Когато контролерът е в чипсета (а не в процесора) са дадени данни за най-добрия чипсет за съответната платформа (най-често двуканален)

3. Socket940 процесорите изискват специална буферирана памет, която е предназначена за сървъри и е малко по-бавна

4. Някои от цените важат при покупка на минимум 1000 броя

x86-64 версии на Windows. Linux от няколко години се предлага както с IA-64, така и с x86-64 ядро, а наскоро Sun обявиха, че Solaris 10 ще излезе и в x86-64 вариант.

Според замисъла на Intel Itanium трябваше първоначално да се настани при мощните сървъри и работни станции (измествайки Xeon), а по-късно да навлезе и в останалите сектори. Този план обаче срещна съпротивата на купувачите, които предпочетоха Xeon (въпреки че не поддържа 64-битова работа) и Opteron.

Затова дори върлите почитатели на Intel трябва да са благодарни на AMD, че чрез конкурентен натиск накараха закостенелия (с грандомански проекти като Itanium) гигант да възприеме някои нови идеи – Intel ще добавят към x86 процесорите си (вкл. P4) 64-битова поддръжка и то не каква да е, а съвместима с AMD64 (естествено използват друго име – Enchanced Memory 64 Technology). Intel EM64T (и XD-bit) за разлика от AMD64 (и NX-bit) изисква PAE36, за да работи с памет повече от 4GB. При AMD64 PAE36 се поддържа заради съвместимост с постари ОС, но може да се използва и „нормален" 40-битов режим. EM64T засега не поддържа нищо повече от 36-битовия PAE-достъп.

Заедно с обявяването на EM64T Intel решиха да преустановят предлагането на Itanium за работни станции и го ограничиха само до сървъри. Ако Xeon MP/EM64T се развие добре и този сегмент най-вероятно ще се изчисти от IA-64, оставяйки за Itanium ролята на конкурент срещу PowerPC, UltraSPARC и т.н. за изчислителни центрове с по 128 и повече процесора.

Pentium 4 570J

Поредното увеличение на тактовата честота (от 3.6GHz при P4-560 на 3.8GHz при P4-570J) ще бъде и последното за P4 поне в близката една година. Intel официално обявиха, че се отказват от пускането на 4GHz P4 (заради проблеми с консумацията и охлаждането). Вместо това ще се насочат към добавянето на нови функции, повече кеш и второ процесорно ядро. P4 570J (както и останалите P4-5xx) се предлага само в LGA775 корпус, а заедно с него ще се появят и J-модификации на останалите 5xx модели. Всички 5xx-J са ревизия E0 (с TM2 и C1E), а освен това имат добавена поддръжка на XD-bit. Няма да се предлагат P4 570 без XD-bit.

Celeron D 345

Celeron D фамилията се увеличи с два нови модела: 340 (2.93GHz) и 345 (3.06GHz). Освен Socket478 моделите 320-345 вече ще се предлагат и LGA775 варианти (325J-345J), които поддържат и XD-bit и TM2/C1E. Няма да се предлагат Socket478 Celeron D 3xx-J, както и LGA775 Celeron D 320J.

Pentium 4 "XE"

Към Extreme Edition фамилията на Intel бе добавен 130nm LGA775 P4XE 3.46GHz, който работи с по-бърза системна шина (266MHz/1066QPB) в сравнение с всички останали Intel процесори и има малко по-голяма тактова честота от досегашния P4XE 3.4GHz. Повишението в производителността е незначително. Тъй като ядрото е доста старо, се поддържа само TM1. Няма да се предлага S478 P4XE 3.46GHz. По-бързата системна шина се очаква да навлезе масово (при P4) едва към края на следващата година. Обявен бе и i925XE чипсетът, който се различава от i925X единствено по поддръжката на по-бързата шина (която работи синхронно с DDR-II/533 PC2-4200 паметта).

Xeon 3.6GHz

Обявени бяха първите 90nm Xeon (засега само за двупроцесорни компютри) – използват по-бърза шина от досегашните 130nm Xeon (200MHz/800QPB вместо 133MHz/533QPB), имат тактови честоти от 2.8GHz до 3.6GHz и 1MB кеш памет от второ ниво (130nm Xeon 3.2GHz имаше 512K L2 и 2MB L3 кеш). Новите Xeon поддържат 64-битовите режими (EM64T) и EIST, а в E0-ревизията и XD-bit.

Pentium 4 "F"

Докато дойде моментът EM64T да бъде активирана в масовите P4 процесори Intel предлагат за еднопроцесорни 64-битови компютри да се използват P4-F. Те се предлагат в LGA775 корпус, но се обозначават не с моделни номера, а с тактовата си честота – 3.2GHz, 3.4GHz или 3.6GHz. Предлагат се само в ограничени количества за избрани клиенти (Dell и др.). Поддържат EM64T, а в E0-ревизията и TM2/C1E и XD-bit.

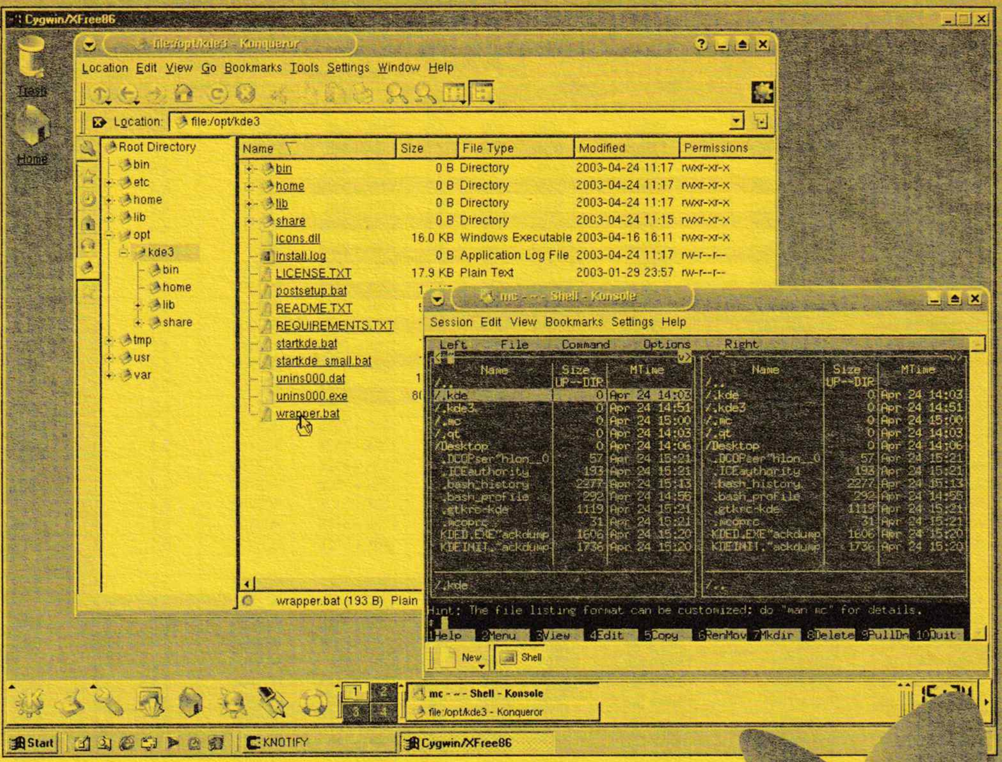
Стоян Спахиев

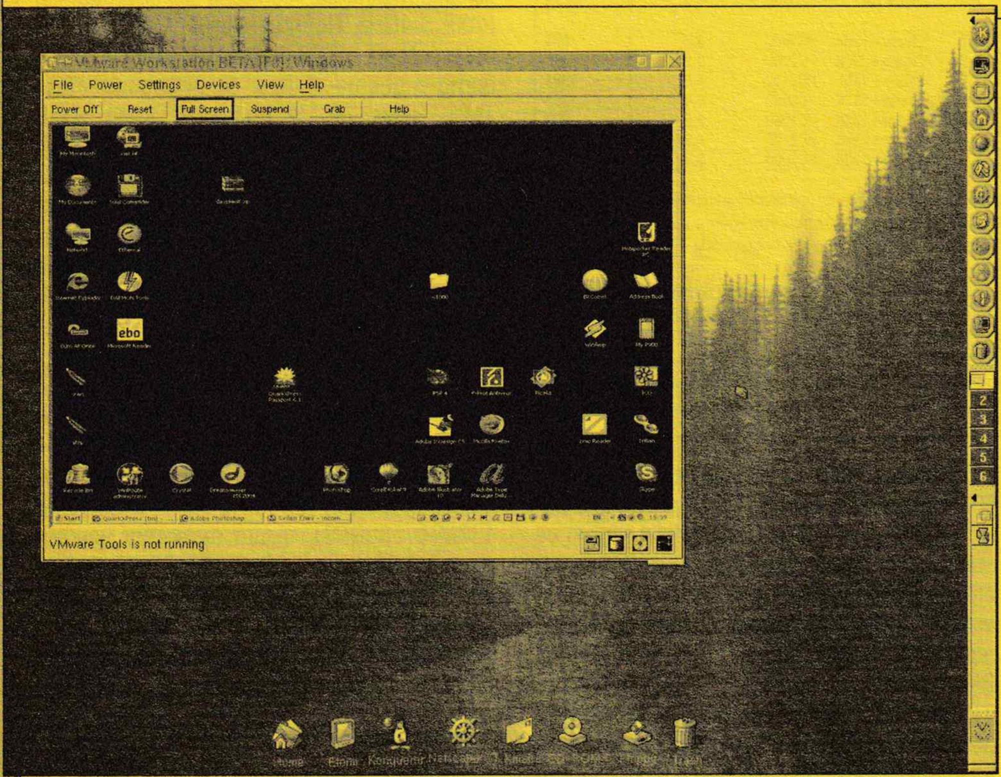
Маскарадът на операционните системи

Трябва да си призная. Още в началото. Иначе няма да е честно. Аз съм пристрастен към Linux операционните системи. Към техните шарени екрани, към техните програми, устойчиви към бъгове и вируси и особено към чувството, че съм някакъв извънземен, когато работя под Linux. Трудно ще го скрия от вас. Когато преди време ми се наложи да имам само един работен компютър и той да бъде с Windows, много се вкиснах. Исках си гнома. Исках си MC-то.*

Linux под Windows

Cygwin е проект, който дава възможност под Windows да бъдат изпълнявани приложения, които поначало са били разработени да работят под UNIX операционна система. Ако не можете лесно да се сетите за такива програми, аз ще ви подскажа – инсталацията за Windows на безплатния уебсървър Apache се разпространява, окомплектована с Cygwin емулатор. Ако решите да си инсталирате някой от програмните езици PHP или Perl, или базата данни MySql, те също се разполагат върху инстанция на Cygwin. Въобще Cygwin е доста широко използван като основа за всички Linux програми, които искам да се пробвам и под Windows.





Инсталационния пакет на Cygwin можете да изтеглите от Интернет на адрес www.cygwin.com. Нищо чудно да останете учудени от твърде малкия размер на дистрибуционния файл. Всъщност това е само инсталационната програма, която ще ви даде възможност да изберете един по един пакетите, които желаете да инсталирате. След това тя ще се свърже към Интернет и ще изтегли само необходимите, избрани от вас, файлове. Ако връзката ви прекъсне, тя след това ще продължи даунлоуда от там, докъдето е стигнала. Технологията не е нова. Internet Explorer също я използва, както и доста други продукти. Cygwin запазва източените инсталационни файлове, така че да са налице, ако искате да инсталирате продукта отново.

Когато за пръв път реших да инсталирам Cygwin, очаквах базов пакет от приложения. Очаквах една командна конзола и частична поддръжка на повечето конзолни програми. Прегледът на инсталационните опции обаче малко ме стресна. Cygwin ми предлагаше повечето неща, които бих могъл да искам от една Linux операционна система. Уебсървър, база данни, поща, криптирани отдалечени връзки по SSL (Secure Sockets Layer), поддръжка на потребителски акаунти, любимия midnight commander. Когато видях, че има X Server, Gnome и KDE, с които мога да стартирам локални или отдалечени графични приложения, просто не можах да повярвам на късмета си.

Създателите на Cygwin срамежливо обясняват още на първата страница на сайта си как този проект не е истински емулатор, който може едно към едно да стартира всяко Linux приложение. Как всеки продукт трябва да се компилира специално за тази платформа и още куп други извинения в стила на „направихме какво можахме – ако нещо не работи, не се сърдете на нас". Но след предоставе-

---

Gnome – екранен мениджър за визуалната среда (X Server) на Linux.
mc – Midnight Commander – конзолен файлов браузер, подобен на Norton Commander.

ния списък от инсталационни опции, човек едва ли може да не вземе несериозно проекта. Те са длъжни да се застраховат, а аз се почувствах длъжен да инсталирам всичко. Оказа се, че си имам Linux. При това, работещ под Windows. Бях много горд. Програмите ми не бяха най-новите версии, понякога системата лошо гърмеше, но какво от това...

Windows под Linux

Когато ми се отвори възможност да мигрирам постоянно към Linux, дългогодишната работа под Windows беше вече оставила траен отпечатък върху мен. Имах редица приложения, с които бях свикнал, с които бях обучен да работя и преминаването към Linux алтернативи би ме натоварило психически. Особено трудно ми беше в началото, когато пръстите ми сами се стрелкаха към добре познати шорткъти, много от които дори използващи клавиша WinKey (онзи със знаменцето, между контрола и алта). Известен успех постигнах, когато на WinKey закачих VolumeUp, за да получавам поне някаква реакция от PC-то. Проблемите с продуктите обаче оставаха. Adobe и Macromedia определено не виреят под Linux. Това, което най-много ми липсваше обаче, бе малката Miranda. Безплатна програмка за обмен на ICQ, Yahoo, MSN и всякакви други съобщения, за която многократно сме писали и съм сигурен, че ще пишем отново. Възможностите ѝ за разширяване чрез допълнителни модули са огромни, което я превръща от обикновен ICQ клиент в безценен персонален помощник.

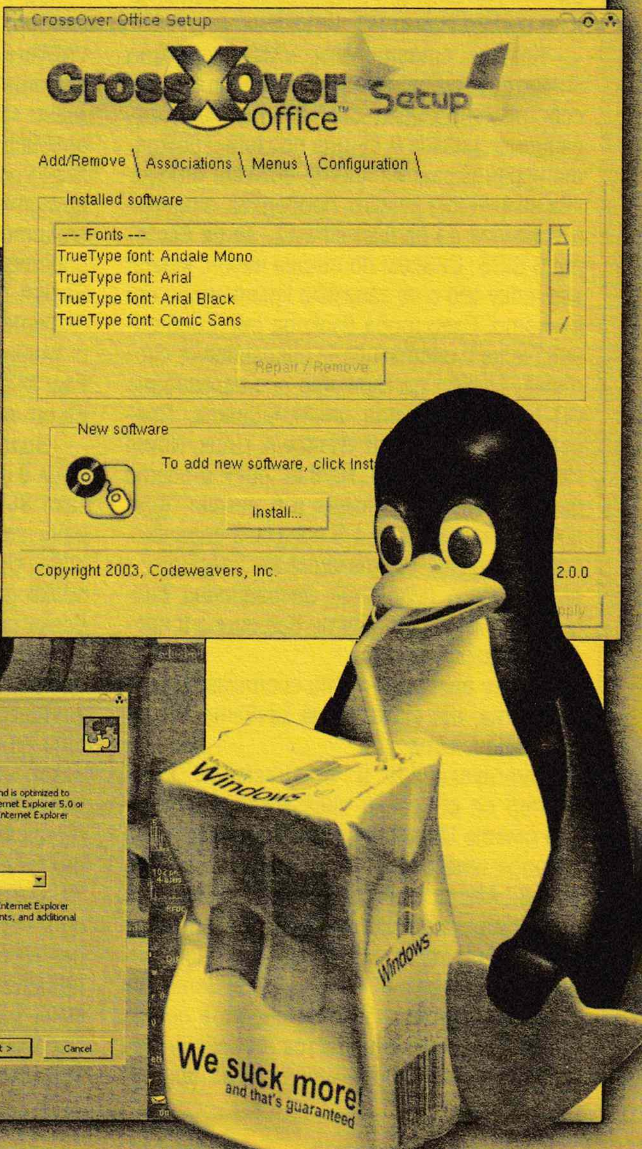
Пробвах няколко от предлаганите месенджъри за Linux, но не беше същото. Имах нужда от период на адаптация, в който да работя с продукти и от двете операционни системи.

Бях чувал за проекта WINE (WINdows Emulator, разбира се – да не се бърка с ферментирали гроздови продукти), но нямах много добро мнение за него. Бях инсталирал преди Lindows и не бях особено впечатлен. Lindows е Linux операционна система, конфигурирана директно да стартира Windows приложения. Тя използва WINE като основа. Все пак, поучен от опита си с Cygwin, реших да проуча въпроса по-подробно и да дам на въпросния емулатор още един шанс.

След кратка справка с Google попаднах на Crossover office. Един комерсиален продукт, който обещаваше да посредничи между мен – разглезения потребител, и доста опърничавия на моменти WINE. Crossover office, наричан накратко cxoffice, предоставя среда за инсталация на най-популярните Windows приложения. Грижи се за инсталацията на библиотеките, за шрифтовете и настройките. С негова помощ инсталацията протича както под Windows. Посочваме инсталационния файл и се стартира менюто за разгръщане на продукта. Ако искаме да инсталираме софтуер, който не присъства в списъка на cxoffice, той ще помърмори, но вие опитайте. Когато стартирате инсталацията, трябва да укажете каква Windows операционна система да се емулира – Windows 98, NT, 2000 или XP. Но имайте предвид, че при инсталацията на такива пакети няма гаранция, че те ще работят. В случая с Miranda се наложи ръчно да копирам един dll файл от системните папки на Windows, но след това всичко беше наред.

Сред поддържаните продукти са Microsoft Office, Microsoft Project, Microsoft Visio, Microsoft Media Player, Microsoft Internet Explorer, Adobe Photoshop, IBM Lotus Notes, Macromedia Flash, Macromedia Dreamweaver и други.

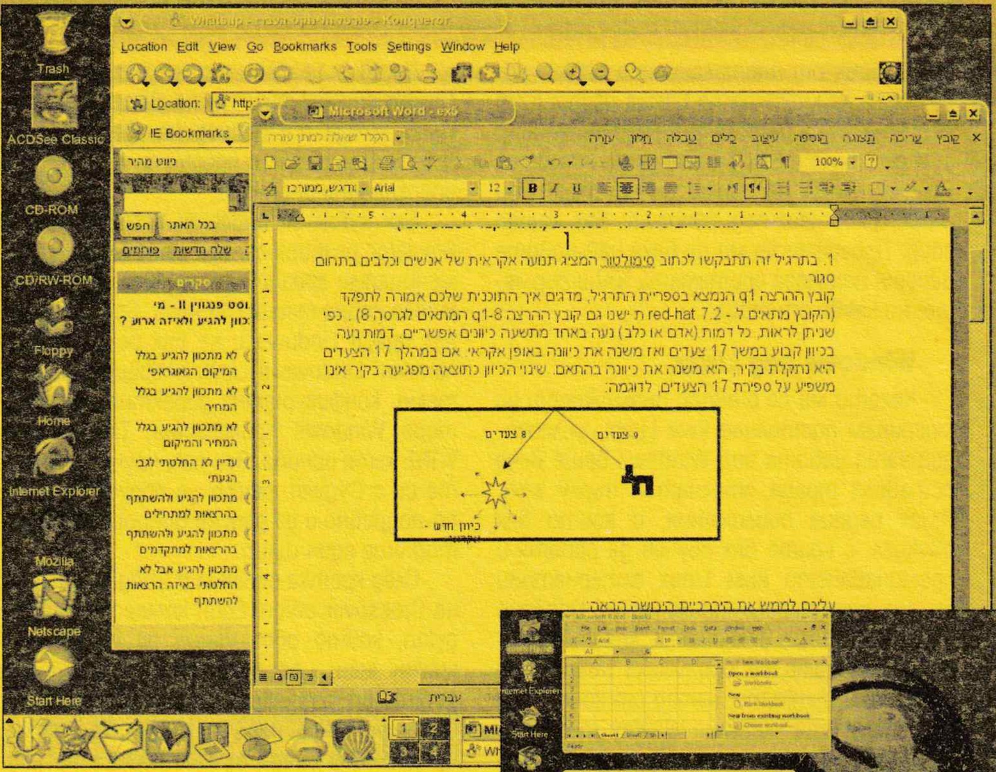
За жалост, технологията има и своите недостатъци. Оказва се, че WINE използва програмни похвати, които се считат за рисковани в по-новите Linux операционни системи. И те са напълно или частично забранени в много от тях. Има специални модули, които се грижат код, съдържащ подобни опасни инструкции, да не бъде изпълняван. Затова след инсталирането на Crossover office най-вероятно ще ви се наложи да стартирате скриптове и да инсталирате пачове, които... намаляват нивото на сигурност! А някои програми може и въобще да не тръгнат, въпреки цялата гимнастика. Друг проблем е, че понякога има проблеми с визуализацията. Опитайте например да отворите в Internet Explorer уебстраница, съдържаща падащо меню. Ако страница-

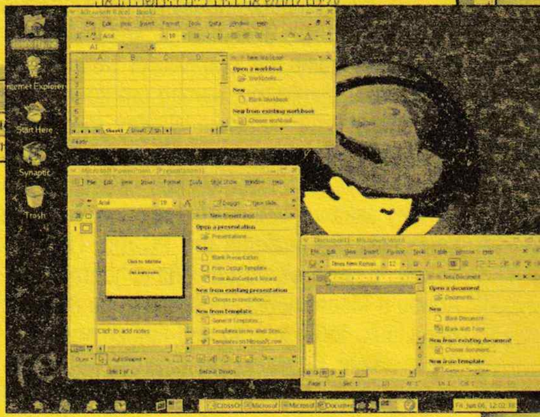




ma е по-голяма от един екран и се пробвате да скролирате надолу, съдържанието на прозореца ще се замаже. Друг проблем е, че документ, отворен в Microsoft Word, под Crossover Office може да изглежда доста различно от същия документ, отворен в Microsoft Word под Windows. Доста неприятно. А трябва и да добавим, че подаването на една страница за печат отнема около половин минута. Ако документът е по-голям, може да си направите бивак до принтера и да се заредите със суха храна и консерви.

В действителност емулаторът върши работа в повечето случаи. Но Crossover office е комерсиален продукт. За него се плаща. И като такъв би трябвало да предлага малко повече сигурност и определеност, при доста по-малко условности.





VMWare – голямата илюзия

Ако сега ви кажа, че ми е най-приятно да пускам Windows приложения под Windows операционна система, сигурно ще ми се смеете. Но ако операционната система е Windows 2000, а приложението е Windows XP?

VMWare е продукт, който има малко по-глобален подход към проблема, в сравнение с другите два описани досега. Вместо да емулира операционна система, той емулира цяло PC.

Когато стартирате VMWare, както всяка друга програма, той се отваря в собствен прозорец. След кратък конфигурационен диалог в същия прозорец виждате черен екран, на който VMWare отброява наличната памет, проверява хардуера и предлага да натиснете F2, за да влезете в BIOS. Съвсем по същия начин, както ако току-що сте запалили компютъра от копчето. След това блокира със съобщение, че не е инсталирана операционна система. Трябва да сложите инсталационно CD и да започнете инсталацията. Поддържат се Microsoft Windows, Linux, Novell NetWare, Sun Solaris. На ваш риск можете да опитате инсталация и в режим "други". Новата версия 4.5 предлага дори експериментална инсталация на LongHorn – следващото поколение операционна система на Microsoft, която все още е в процес на разработка.

Върху операционната система, която изберете, ще можете да качвате каквото си поискате.

Виртуалният и истинският компютър са свързани чрез локална мрежа. Ако имате Интернет връзка, можете да я споделите и с VMWare машината. Ако сте в LAN, за всички останали компютри ще изглежда сякаш имате две отделни PC-та. Тъй като имате реално инсталирана операционна система, нивото на съвместимост и безотказност е доста високо. Ограниченията са свързани основно с производителността на виртуалния хардуер. Херците са колкото на истинския ви компютър. Колко да е паметта, определяте вие, като, разбира се, не може да надхвърли наличната. Колкото повече отделите за виртуалния, толкова по-малко остава за компютъра хост.

За да работите с най-новия видеодрайвер, трябва да си инсталирате VMWare Tools. Това е пакет с драйвери и помощни програми, които са много полезни за виртуалните машини. Например драйвер за мишката, който позволява лесното преминаване от едната среда в другата. Ако той не е инсталиран, щом стартирате VMWare, входните ви устройства се блокират и могат да се освободят само с натискането на Alt + Ctrl. Ако сте минали на цял екран, излизането е с клавиатурна комбинация Alt + Ctrl + Esc. Инсталирането на VMWare Tools става от менюто на VMWare приложението.

Виртуалният хардиск представлява файл в истинската операционна система. Така въпросът за бекъп или преинсталиране може да се сведе до копиране на файлове. Създаденият на една машина файл може да бъде пренесен и стартиран на всяка друга.

Ако изгасите VMWare чрез Suspend опцията, след това ще можете да продължите работата си оттам, докъдето сте стигнали. А ако искаме да запазите някое състояние на компютъра си и да можете често да продължавате оттам (например някоя игра, която няма Save), трябва да използвате опцията Snapshot. Тя запазва копие на текущото състояние, което можете след това да зареждате многократно или да изпратите на приятел. По принцип можете вместо файл да използвате и истински дял от операционната система, но ако сте намислили да използвате една инсталация и за виртуални, и за реални сесии, по-добре е да се откажете. Не е невъзможно, но при всяко превключване ще трябва да извършвате преинсталация или поне Recovery операция заради различията в хардуерните компоненти.

След описаните възможности не е трудно да си представим още много полезни приложения. Например тест на несигурни и опасни процедури, манипулация на системни файлове и регистри, дори умишлено самозаразяване с вируси с цел изучаване и опити за ръчна поправка.

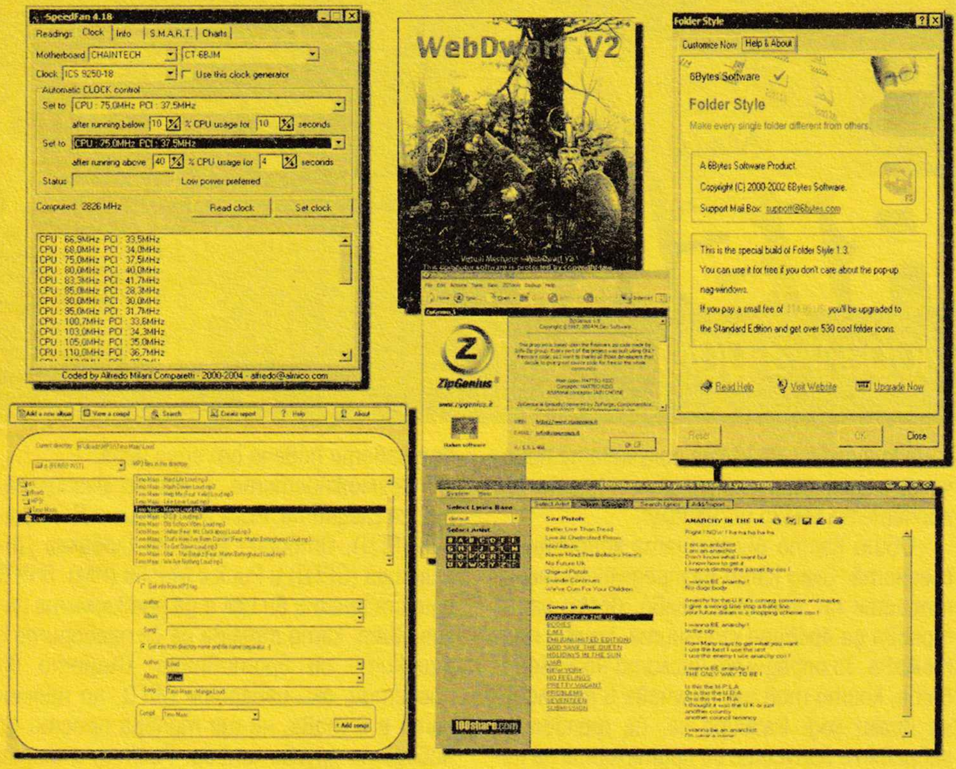
Ако искате, можете да стартирате няколко виртуални машини едновременно и да си направите цяла мрежа. Стига да имате достатъчно ресурси, VMWare ви предоставя доста възможности за експерименти.

Демо версия можете да изтеглите от Интернет адрес www.vmware.com. Тя ще работи 30 дни, след което ще ви поиска регистрация.

Трябва да си призная. Май ви излъгах. Всъщност съм доста полигамен по отношение на операционните системи. Все ми е едно на какво ще работя. Стига да ми върши работа. И стига да мога да превключа на нещо друго за минути. И да може да се играе шах на него. Трудно ми е само с една операционна система, но направо ми е невъзможно с операционна система, която не може да играе шах. Дори и телефонът ми може.

Jin Machine

BEST FREE SOFT 01/2005



SpeedFan 4.18

site: www.almico.com/speedfan.php
size: 1.5 MB

Програмката SpeedFan служи за наблюдение на вентилаторчетата в компютъра: скорост на въртене, волтаж и температура. Едно от основните й достойнства е, че показва състоянието на S.M.A.R.T. (системата за самодиагностика на HDD). Полезна е и защото уведомява за намаляване на оборотите.

Ех, ако един от колегите имаше инсталиран SpeedFan преди около месец, нямаше да се раздели с видеокартата си по най-тъпия начин – изгоря му заради спрял вентилатор и сега кара с един стар Radeon, демо с него Diablo на 800x600 влачи.

WebDwarf 2.5

site: http://www.virtualmechanics.com/
size: 4.7 MB

Мислили сте си да си направите страничка за Интернет? А сблъсквали ли сте се с езика HTML или с програми от типа на DreamWeaver? Сложни и непонятни са, нали? Спасението ви се казва WebDwarf! Програмата е сто процента drag and drop съвместима, в нея и има доста приятни и полупрофесионални готови макети на сайтове (templates).

Всичко, което трябва да направите за една страничка, е вградено в WebDwarf – директно в работното поле създавате и редактирате векторни и растерни картинки, текст и дори има вграден FTP клиент. С векторния редактор може да създавате основни геометрични обекти, както и да ги комбинирате и да им задавате ефекти (прозрачност например).

Освен това може да направите своите обекти 3D с помощта на интегрирания рендер. Всичко е направено лесно и интуитивно, а най-прекрасното е, че е безплатно.

MP3 Cataloguer 1.0.2

site: http://www.mp3cataloguer.be/
size: 1.3 MB

Това приложение е разработено от един белгийски студент и като изключим леко дървения интерфейс, е много приятно и интересно. Идеята му, както вече сигурно сте се досетили, е да се организират аудио файловете на персоналния компютър.

След като сканира дисковете ви, то прави каталог с изпълнители и имена и после с едни клик намираме файла, който искаме да чуете, копираме и/или запишеме.

ZipGenius 5.5

site: http://www.zipgenius.it/
size: 7.1 MB

ZipGenius поддържа над двадесет формата за компресиране и разкомпресиране. Като се започне от обикновените архиви (zip, rar и т.н.) и се стигне до OpenOffice документи и скинове за WinAmp и Windows Media Player и дори и формата 7-ZIP.

С всеки от тях може да се работи като с архив – отваряне, промяна и затваряне и подобни. Интерфейсът на програмата е тип панел и фолдъри. Може да се отваря повече от един архив наведнъж.

Folder Style 1.3

site: http://www.6bytes.com/
size: 0.5 MB

Един лесен и приятен начин да разнообразите иконките на своя компютър е да си инсталирате тази програмка. Тя се интегрира на десния клик и само с четири натискания на бутоните на мишката сменяте вида на иконката на папката.

В дистрибуцията са включени огромна колекция пълноцветни иконки, които ще ви стигнат за поне година напред.

Lyrics Search Base 1.3

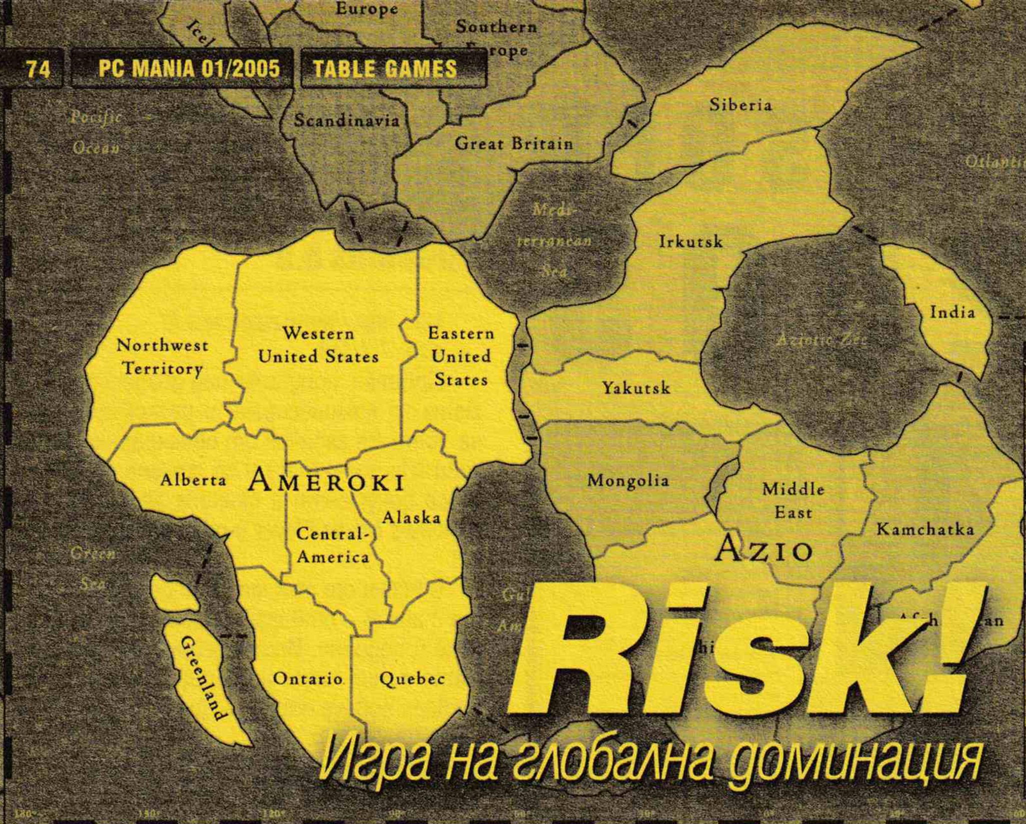
site: http://www.100share.com/
size: 4.8 MB

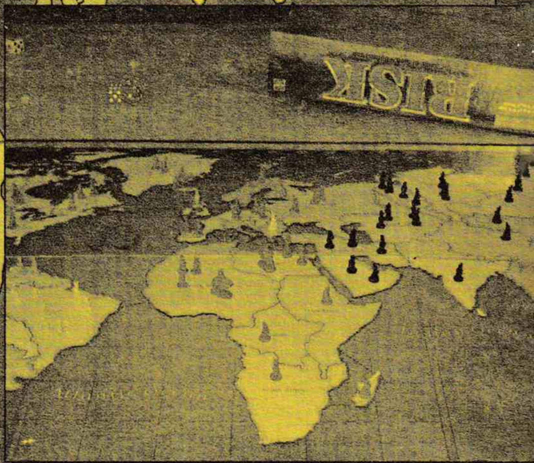
Ако някога сте се чудили какъв е текстът на любимата ви песен и не ви се пише в google.com "ime_na_pesen lyrics", тогава инсталирайте веднага програмата Lyrics Search Base. С нея намираме над 120 000 (сто и двадесет хиляди) текста от 10 000 (десет хиляди) албума на повече от 2000 (две хиляди) изпълнители!

Това при положение, че имаме Интернет. Ако пък нямаме, инсталирайте и офлайн речниците на Astraweb.db (1500 изпълнителя, 59 596 песни), Acelyrics.db (775 групи, 17 201 песни) и Lyrisshut.db (349 автора, 13808 текста). Самото търсене става много лесно: отляво имаме азбучен списък, от него избираме първата буква на групата, от там я намираме, показват ви се албумите им, избираме от тях този, който търсите, от него парчето и хоп – текстът блесва пред вас веднага!

Имаме на разположение бутончета за запазване на текста редактиране, Search, както и добавяне на собствени текстове и всякакви подобни екстри.

-=pc.mania.yellow.pages.team=-





Risk!

Игра на глобална доминация

Новата епоха на игрите за маса определено няма почти нищо общо със старите игри. Или поне не външно. Това е и основната разлика между всички забавления на древните и тези на зарибените днес. Игралните полета в момента са красиви, измислени са интересно и могат да привлекат внимание само с визията си. За разлика от тях една Дама например е толкова неугледна, че дори и ентусиазиран играч може да загуби мотивация при вида на грозното игрално поле.

В тази група, в която се включва първият тип, влизат всички производни на Монопол забавления (а те са доста), както и военните игри за маса. За разлика от Монопола, който в България е известен, военните игри страдат от абсолютна липса на популярност. Най-добър пример за тях са Risk! и Axis&Allies. В тях няма да ви се наложи да си купувате хотели и къщи, също както няма да прескачате пулове по черно-бяла дъска. В тях ще завладявате света. Вашето игрално поле е картата на земята, а вашата цел е проста и ясна – тотална световна доминация.

За да се ориентирате най-лесно какво е военна игра, ще ви помоля да си припомните как в един от филмите за Индиана Джоунс нацистите местеха пластмасови фигурки върху карта на света. Точно това е и перфектната военна стратегия. В случая на Risk! методите, с които можете да достигнете целта си, са всички възможности, които са имали генералите и военачалниците от Първата световна война. За съжаление авторите на играта Hasbro са решили да включат само пехота, артилерия и кавалерия. Няма следа от българските опити за въздушни атаки и т.н. :-) Играта може да се играе с от 2 до 6 човека, като най-якото е, че купувайки Risk! вие получавате повече от един тип геймплей, за което ще прочетете малко по-надолу.

Общо взето цялостната концепция е следната. След като разпределите териториите по земното кълбо, всеки играч трябва да преброи страните, които притежава. Те определят числото на взводовете, които той ще получава в началото на всеки ход. Разбира се, не трябва да забравяме бонусите за притежание на някои от континентите (колкото по-голям е един континент и колкото повече територии има, толкова повече подкрепления ще получавате). И тук е валиден принципът колкото повече, толкова повече.

След като вземете и пласирате подкрепленията си, вариантите пред вас са няколко – да атакувате съседни до вашите територии, да правите инвазии или само да местите взводове в съседни, приятелски или ваши терени. Инвазиите са едно от най-интересните неща в Risk!, тъй като именно те ви дават възможността да нападате по няколко територии последователно, дори и от различни страни. Така можете да събирате армии, да ги разделяте, да правите флангове и лъчи за атака... Общо взето ще можете да вземете решения като един истински пълководец. Самите битки се водят с помощта на зарове. Нападащият мята три зара, а защитникът – два. После се сравняват най-големите зарове на двете страни и вторите по-големина. Така се определя дали някой губи един или два взвода или атаката се парира.

Въпреки че в битките има голяма доза късмет, отново е валидно правилото "Колкото повече, толкова повече". Ако с 25 взвода атакувате 5, победата ви е почти 100% сигурна. Но това не е всичко. Както вече споменах, в кутията с Risk! получавате повече от една игра.

Възможностите, с които разполагате, са следните: Риск на Глобална Доминация (РГД), Отборен Риск на Глобална Доминация (ОРГД) и Риск с Мисии (РМ). В РГД единствената ви цел е да превземете целия свят, като трябва да се преборите с всичките си противници. Същото ви предстои, ако изберете ОРГД, но промяната е в това, че ще трябва просто да победите другия отбор. Рискът с мисии обаче е далеч по-интересен. В него всеки играч изтегля четири карти, които му задават различни мисии. Те са от типа – Завладей по една територия на три континента, Владей три острова, Владей два континента, Разбий 15 противникови пехотни взвода и т.н..

Играчите нямат право да показват картите си на противниците си до момента, в който не ги изпълнят. Когато те завършат успешно някоя от мисиите си, свалят картата и я показват на другите играчи. Когато обаче някой държи в ръцете си само една карта, той трябва да я покаже на враговете си. Така те могат да се опитат да му попречат да изпълни последната си мисия и по този начин да спечели играта. Цялостната концепция на Риска с мисии е много вълнуваща и неизвестността, в която играят всички, е адски интересна. Досещате се, че докато вие се борите за контрол над Мадагаскар, Англия и Гренландия например (да кажем, че трябва да владеете три острова), вашият противник може да изпълнява "Завладей Европа". Така ще се наложи да разберете защо той не ви разрешава да нахлуете в Англия и адекватният ход от вашата страна би бил реорганизация на идеите – защо да не опитате с Япония?...

Орлин Широв

Това не е PRON
Ще ви размаже главите!

Ако случайно този месец сте попаднали на сайта *www.deathball.net/notpron/*, щяхте да забележите нещо адски интересно. Сайтът на PC Mania, естествено, отбеляза появата му, така че то ще успее да бъде популяризирано някакси в България.

Not pron всъщност е точно това, от което са имали нужда всички от вас, които по един или друг начин са започнали да се отегчават от стандартните PC заглавия. За да се научите да играете Not pron, първо ще трябва да забравите всичко, което сте знаели за компютърните игри до сега.

Това, което се изисква от вас, е просто - ще трябва да разберете сами как да продължите напред. През цялото време не трябва да забравяте най-важното нещо в Not pron:

игралното поле няма граници!

Това трябва да се разбира абсолютно буквално. Естествено, за да стане по-ясно, ще дам един-два примера, но запомнете: наистина нищо не ви ограничава.

Сега да си вдигнат ръката всички, които някога са играли на "Казуси". Това бяха едни игри, в които един ваш приятел ви казва - "Влакът мина, тя умря. Какво е станало?", а вие трябва да разберете какво в действителност се е случило. Сайтът (не просто снимката, която виждате на екрана) е вашият казус. Казвайки сайта, имам предвид не само адреса на страницата, но и всички полета, празни места и др., дори и Source кодът ѝ (Edit -> View Source в IE). Така например, когато видите някаква важна информация в сорса или в адреса и т.н., можете да се опитате да ги интерпретирате и да правите аналогии, с които да решите нивото.

Можете дори да погледнете в Google

Точно така, разбирате паролата в третото ниво, когато откривате странни точки и чертички по един шкаф. Те всъщност са морзов код, който лесно се намира във вече споменатата търсачка. Изведнъж разбирате, че паролата и потребителското име за нивото са две съвсем нормални думи на английски език. В едно от по-горните нива например ще ви се наложи да разберете какво значи 111 101 108 112. След откритието, че това не е нищо друго освен ASCII код, ще установите, че думите, които получавате, са безсмислици. Тогава след подробен анализ на информацията от сайта ще разберете, че от безсмислиците трябва да направите анаграми. Ако не знаете какво е това, просто погледнете в Google. Така, вследствие на прости логически операции, можете да решите всяка задача, ако имате нужния ентусиазъм и сте надъхан.

Хубаво е, че все още има хора, като пичовете от deathball.net, които се кефят да мислят и обичат да карат другите да го правят. Защото, аз лично не си бях правил по-добра мозъчна гимнастика от доста време.

Отидете на

www.deathball.net/notpron/

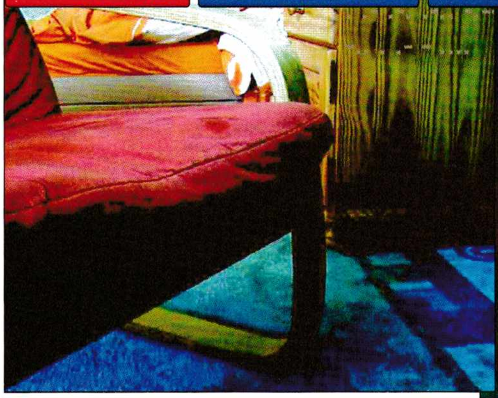
и сами ще откриете колко зарибяваща всъщност е тази игра. Аз лично прекарах доста време зад монитора, докато се добера до 16-то ниво (а те са към 50!). Интересното е, че пичовете, които са направили играта, са включили различен тип разсъждения и начини за решаване на загадките и така правят нещата доста по-интересни. В някои казуси например ще трябва да се опрете на чисто дедуктивна логика, в други ще разчитате на индукция, а за успешното преодоляване на трети, ще трябва да ползвате успешни аналогии. Не си мислете обаче, че notpron е нещо много трудно или непреодолимо. При правилен подход и умело разпределение на интелектуалните ви възможности можете да решите всеки един пъзел.

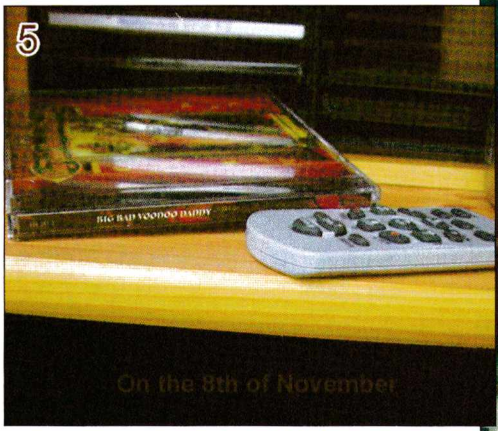
Иначе Not pron е правен от германците от екипа deathball, за които можете да прочетете повече на *http://www.1337-ness.de/*. Сигурен съм, че пичовете са отделили завидно количество време, за да измислят всичките нива и знам, че продължават да го правят. За това съдя по информация, разпространена из мрежата, която еднозначно показва, че ще има нови нива.

Вече се чуха закани за български нотпрон, които, надявам се, да се окажат достатъчно сериозни.

Орлин Широв

P.S. След като прекарате достатъчно време над notpron, бих ви препоръчал да пробвате и http://www.thisisnotporn.com. Това всъщност е първата подобна игра, разработена от същите агенти, която е не по-малко интересна. За съжаление пускането на двете игри едновременно е вредно и обречено на много безсънни нощи... затова внимавайте!











Открийте цяло ново поколение от Java игри за вашия мобилен телефон!

В нашите директории ще откриете някои от най-известните военни, спортни и стратегически игри, които ще се превърнат в любимо занимание през свободното ви време.

Какво е необходимо като начало

- Да притежавате поддържащ Java и WAP мобилен телефон.
- Да имате правилно конфигурирани WAP настройки и достатъчно място в директория „Игри“ на телефона си, за да изтеглите желаната игра.
- Да откриете вашия модел телефон в списъка с поддържани телефони за игрите, които ви интересуват.

Как може да си изтеглите Java игра

Към момента услугата е достъпна за всички клиенти на договор с М-Тел. Използвайте някой от следните начини, за да изтеглите Java игра:

WAP изтегляне през номер 1000

Използвайте стандартния номер 1000 (0,05 лв. за минута без ДДС) за достъп до WAP страницата на М-Тел *http://wap.mtel.net*. Там, в раздел ***М-Тел+ » Fun Download***, можете да изтеглите избраната от вас игра, в случай че телефонът ви е в списъка на поддържаните за играта телефони. За изтеглянето на съдържание през номер 1000 заплащате цената на престоя в WAP страницата и цена на избраната от вас игра, за която ще бъдете информирани непосредствено преди изтеглянето.

WAP изтегляне през GPRS

Влезте в WAP страницата на М-Тел *http://wap.mtel.net* през GPRS. Там, в раздел ***М–Тел+ » Fun Download***, ще можете да изтеглите желаната от вас картинка или мелодия. За изтегляне на съдържание през GPRS заплащате цената на GPRS трафика и цената на играта, за която ще бъдете информирани непосредствено преди изтеглянето.

Знаем. Вече не спирате да играете с телефоните си. Java игрите на М-Тел са новият ви любим спорт през свободните от други натоварвания мигове. Какво по-добро от един бърз Damage San (виж предишния брой) или един Ancient Empires (виж преди два броя) по време на обедната почивка по пътя към Банско за ски (ако е наваляло достатъчно), или рано сутринта в неделя, тъкмо преди закуска? Точно така – по-доброто е през този месец. На вашето внимание представяме новите попълнения в каталога на М-Тел, разделени в три групи – коледни игри, “Big Brother” игри и стандартните вече мобилни версии на популярни заглавия.

Още ли не знаете как да се включите в нова мания? Посетете www.mtel.bg и следвайте инструкцията. Коледа е. Похарченото за купон по празниците се връща по две годcovodina, когато се захванете с обичайните си задължения отпочинали и щастливи. Честно.

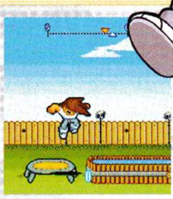
ARCADE **94%**

СРОДНИ ИГРИ
Big Brother Directors Cut



BIG BROTHER: THE GAMES OVERLOADED









Тъгувате ли по Пипирудата? Обичахте ли Гроши? Това няма никакво значение, защото ви ги взеха. Вярно, чрез вот на други зрители, но всички знаем, че става въпрос за нагласен резултат (както писаха по вестниците). В Big Brother The Games ще можете да удължите изживяването от любимото си воайорско предаване до максимален предел. За вашия човек нещата се влошават, поради което той трябва да се измъкне спешно от Къщата. За целта е добре да предприеме и някакви занимания.

Ако се чудите откъде им дойде на Найден и Гроши да свършат онези пакости, които не е добре да се споменават на глас, можем да предположим, че може би са се вдъхновили по същия начин, както и авторите на тази игра. Ако горите от енергия и ви се правят простотии, опитайте с Big Brother The Games. Приятна и интересна, тази игра ще ви позволи да вършите разнообразни по обхват “чудни” занимания.

ARCADE **99%**

СРОДНИ ИГРИ

Ancient Empires





MIGHT AND MAGIC

GAMELOFT

Поредицата Might and Magic има своите верни фенове за PC. Това, разбира се, не е случайно с оглед на качествата ѝ. В мобилната версия на Might and Magic вие влизате в ролята на героя Юън. С негова помощ трябва да освободите света на Ератия от демонските пълчища, водещи от десетилетия война с хората и всяващи страх и смут. По пътя си срещу демонската сган ще срещнете различни персонажи, които ще обединят сили с вас заради по-добрата кауза – тази на свободните земи.

Основният проблем на Might and Magic е нейната краткост – едва пет нива. Заради фундаменталните особености на Java средата мобилният Might and Magic е много повече игра на сръчност и находчивост, отколкото на огромни мисловни процеси. Вашият герой ще може да използва и различни магии в своята борба. В комбинация със страхотната графика Might and Magic се превръща в най-добрия избор за мобилно забавление на този месец.

JAVA игри от М-Тел – декември 2004 **Top10**

Позиция	Заглавие	Доставчик	Тип	Цена*
1	Siberian Strike	Gameloft	Arcade	4.00
2	Caveman	Macrospace	Arcade	3.50
3	Call of Duty	TelcoGames	Action	5.00
4	Crash N Burn	Macrospace	Action	3.00
5	Cannons	Macrospace	Arcade	3.00
6	Rayman 3	Gameloft	Action	3.50
7	Detonate	Macrospace	Action	3.50
8	Alfa Wing	Macrospace	Action	3.50
9	Gameloft Backgammon	Gameloft	Puzzle	3.00
10	Actraiser	Macrospace	Action	3.50

* в лева (без ДДС)

Нови JAVA игри, предлагани от М-Тел – декември 2004

Доставчик	Тип	Заглавие	Цена*
		CHRISTMAS	
Macrospace	Arcade	Caveman Xmas	3.50
Mobile Vision	Puzzle	XMasMess	3.50
Mobile Vision	Arcade	Fly Santa	3.50
Overloaded	Arcade	Stella X-Mass Skies	free
Telcogames	Puzzle	Gem Jam Xmas Edition	3.00
Telcogames	Arcade	Hugo in the Xmas Snow	3.00
Telcogames	Action	X-mas Match`em	3.50
Telcogames	Action	Pedro saves X-mas	3.50
Telcogames	Puzzle	X-mas-chine	3.50
		BIG BROTHER	
Overloaded	Arcade	Big Brother The Games	5.00
Overloaded	Arcade	Big Brother Directors Cut	5.00
		GENERAL SELECTION	
Gameloft	Arcade	Might and Magic	5.00
Gameloft	Puzzle	Gameloft Casino	3.00
Gameloft	Puzzle	Sexy Poker	4.00
Telcogames	Sport	Ice Age Skater	4.00
Telcogames	Sport	DRIV3R	5.00
Telcogames	Sport	FOX Sports Hockey 04	4.50
Mr. Goodliving	Sport	Highway Racer	3.50
Mr. Goodliving	Arcade	Pinball Space Taxi	3.50

* в лева (без ДДС)

ARCADE **87%**

СРОДНИ ИГРИ

Caveman Xmas, XmasMess, Stella X-Mass Skies, Gem Jam Xmas Edition, Hugo in the Xmas Snow, X-mas Match`em, Pedro saves X-mas, X-mas-chine

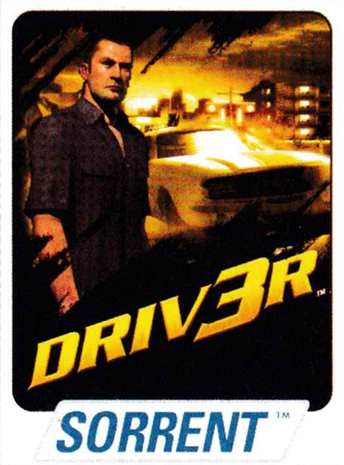




FLY SANTA

MOBILE VISION

Както може би подсказва и заглавието, влизаме в ролята на добрия весел и проклет старец. Не вярвайте на приказките, които са ви разказвали родителите за него. Всъщност добрият старец като типичен скандинавец е малко алкохолик, а като такъв – и живее на социални помощи в 10 от 12-те месеца годишно. Поради тази причина зли вещици са му откраднали подаръците и са ги разпилели надлъж из няколко населени места и поля. Разбира се, вие не разбирате нищо за алкохолните навици на Дядо Коледа, ами се захващате да ръководите махмурливия му кибероброз напред-назад в дирене и събиране на велосипедчета, влакчета и кутии с компютърни игри. Отвратителните вещици (очевидно скучаещи скандинавски пънкари) обаче са насложили навред зли гадини, които трябва да бъдат и отстрелвани с един точен удар. Тъй като ни е коледно и тъй като в този период престъпленията се гледат с особено недобро око, вие замеряте злите твари с разнообразни по вид бонбони. Дългите години поркане са изтощили нашия/вашия старец и му е нужно време преди да събере енергия, за да хвърли следващия бонбон. Като цяло, приятна игра, в която коледното преобладава. Не бихме препоръчали да се забавляваме с нея в дните след Нова година. Ще изпаднете в бонбонена носталгия...





SPORT **93%**

СРОДНИ ИГРИ

Highway Racer

DRIV3R

MR. GOODLIVING

Признавам си, че съм болен фен на високите скорости. Driv3r за PC беше повече шум, отколкото истинско забавление, като мобилният вариант има шанс да ме убеди в обратното. Влизаме в ролята на Танър Харви, който е (разбира се) ченге. Танър се опитва да разбие мафия за крадени коли, като си прави преследвания с тях. Местата на срещата са три – Маями, Ница и Истанбул. Най-впечатляващото и жанрово нетипично при този Java порт е възможността за избор на различни коли и мотори, с които да се състезаваме. Наред с това, играта включва и други модуси на геймене, при които е важно да запазите колата си цяла или да изблъскаме от пътя автомобила на гангстера. Неговият "край" е особено зрелищен – след достатъчно блъскане той просто експлодира. Управлението на автомобила изисква значително усилие, докато свикнете с чувствителния волан – всяко движение на джойстика на телефона се предава директно към колелата на автомобила и скоро ще разберете, че няма нищо по-лесно на този свят от едно масово сблъскване на пътя. Графично Driv3r не е най-вълнуващият представител на новия жанр "мобилни игри". Въпреки това този тип заглавия дават надежда, че мобилните телефони съвсем скоро ще се превърнат от уплътнение на свободното време в реален заместител на настолното забавление.

pisma@pcmania.bg

Здравейте, маниаци! Предколедно разлистих броевете от изминалата година. Предколедно изпитах носталгия по отминалите дни. Може би е от декемврийската депресия, която ще бъде пометена от януарския сдух. Въпреки всичко установих с радост, че някои неща са се променили, други са останали същите. Любимата ви песнопойка пулсира в ритъма на времето си, а вие сте си същите – критични и готови да мислите. А може би вече сте се променили и вие?

Сашо Бойчев

НАД СРЕДНОТО НИВО

Здрасти, хора или каквото сте вие там. Аз съм ваш голям почитател и много се кефя на списанието ви. Обикновено още преди да съм прочел някоя статия, отварям списанието на писмата от почитатели, които получавате и евентуално публикувате. Но да си дойдем на думата. Исках да изразя недоволството си от писмата на някои от вашите почитатели. Писнало ми е да се оплакват тея хора. Първо за PC Mania, после за малкото писма, които публикувате, но най-вече ми е омръзнало да ги слушам как ми дрънкат ня'кви глупости за това как ня'ква игра им искала 200000RAM и 50000000MHz процесор – направо ми е дошло до гуша.

Сега ще ви кажа това, което мисля по въпроса. Аз си купих щайгата преди 2 години с добра за това време конфигурация. Преди около месец реших, че ѝ е време да я обновя. Сложих ново процесорче 3.0 гигахерца пентиум 512 РАМ и карта Gforce FX5200 Ultra на 128 MB, абе всичко това ми струваше 400 $. С това, което ви казах, имах предвид, че направо ми писна да ми казват как за DooM 3 трябвало 256 MB карта и тя струвала 500$ – абе аре стига бе, на мен ми върви перфектно без никакъв сеч.

Ваш почитател:

Михаил Милков <cdok@abv.bg>

Хардуерът никога не стига. А сит на гладния не вярва. След толкова мъдрост ще оставя другите да разсъждават много или малко са 400 долара. Ще подскажа – едва 600 лева след поредното поевтиняване на долара.

РАЗМИСЛИ ЗА ЕДИН ПО-ДОБЪР WARCRAFT СВЯТ

Здравейте всички там малки и големи творци!

Пише ви един от надявам се многото ваши фенове, купуващи си всеки един ваш брой, необръщащи внимание на конкуренцията ви (която не е никак малка), необръщащи внимание на понякога дразнещите отговори на писмата на вашите фенове и т.н. С други думи истински ваш почитател. Но... както става във всички реални и геймситуации, има едно голямо НО което е толкова ГОЛЯМО, колкото е ГОЛЯМА и World of WarCraft! Никога досега не съм ви критикувал, но не мога да пропусна и да си замълча за това, което видях в последния брой, а именно нищожната статийка за огромната (като творение, възможности, абсолютна самостоятелност и т.н) World of WarCraft.

Мислите ли, че жаждата на геймърите за тази игра може да се сравнява с някоя друга? Мислите ли, че това не е обида към всички нас, към бих казал целия екип на Blizzard? Мислите ли, че сами се злепоставяте, като пишете 4 страници за World of WarCraft и пак толкова за много по-нелепи игри (мога да изброя много)? Мислите ли, че няма хора в БГ, които ще живеят редом с тази "игра", хора, които искат да знаят доста повече за нея и дават своите 2 или 4 лева, за да получат инфо и пак са обречени сами да търсят из Интернет въпросното по-мащабно инфо? Не помислихте ли, че има хора, които не знаят нужния език, за да намерят сами информацията, която ги интересува? Мислите ли, че повечето от нас – вашите читатели разчитаме САМО на вас за това да предоставяте информация за игрите, която в случая е... има няма 10% от тази, която е нужна? ИЗОБЩО МИСЛИТЕ ЛИ? Пределно ясно ми е как иронично отговаряте на тези писма, но знам, че и вие ще разберете, че този път наистина не се справихте добре. Убеден съм, че това не е само мое мнение и затова искам смислен отговор, различен от: "нямаме място", "намерете инфо в нета" и тем подобни! Наистина разочаровахте доста хора.

Събин Дюлгеров <kozme@bitex.bg>

Прочетохме. Помислихме. Досетихме се. Всеки фанатизъм рано или късно води до сериозни увреждания. Събуди се. Светът не свършва с една игра. Когато дойде следващата, ще искаш ли пак да сме ти разказали всичко, до последния детайл? С други думи, твоята вманиаченост е към формата, а не към съдържанието? Т.е. може би още не си играл на World of WarCraft? Може би затова имаш толкова много въпроси без отговори? Стегни се, не си малък вече.

ЧУКЧА НЕ ЧИТАТЕЛ, ЧУКЧА ПИСАТЕЛ

Здравейте, любимо списание!

Ще подмина тази част и започвам направо. Сигурно толкова много писма сте получавали, така че каквото и да напиша, ще бъде банално. Много се кефя, защото арт-директорът на Valve е българин. В Half-Life 2 се забелязват остъклени балкони и кубетата на Александър Невски тук-таме. Виктор Антонов е използвал теми от София. Градът в HL2, който се нарича "Site17", е нещо като сбор от три различни града, от които най-силно се откроява София. Ето, че Господ е бил българин доста години и още е, а ние не сме знаели. Имам и една препоръка към теб, Сашо – ЧЕТИ ВСИЧКИ ПИСМА. Знам, че казваш, че ги четеш. Ако четеше поне повечето от тях, щеше да им отговаряш, даже и да не ги публикуваш. Айде да свършвам, за да не запълня мизерния ви лимит от две странички.

Цветан Чипилски kek_@abv.bg

Чета ги, Цецо. Иначе щях да пропусна логореестия ти изблик през този месец, в който всяка седмица по два пъти ти свеждаше на вниманието ми интересни забележки и клюкини от света на игрите. Не ти отговарях всеки път, за да не секне ентусиазмът ти. Щото, съгласи се, ако всеки път реша да ти отговоря, къде ще му се види краят на нашата комуникация? "Мизерните" две странички щяха да отеснеят, ех...

СТРАДАНИЯТА НА МЛАДИЯ ГЕЙМЪР

Hi, пичове от доскоро най-якото геймсписание в БГ. Искам да се обърна към един човек, който само прецаква вашето така хубаво списание. Неговото име е Сашо Бойчев, а рубриката, от която въобще не съм доволен, е "Писма". Вместо да дава полезна информация за геймъра Сашо непрекъснато се заяжда с подателите на писмата и въобще не им помага в решението на проблемите им. Мисля, че ако това продължава така, по-добре тази рубрика да се махне и на нейно място да сложи-

те нещо наистина полезно за геймъра.
Велизар Величков hip_hop_fan@abv.bg

Май не сме се разбрали нещо, Велизаре. Това не е "Адрес 4000", където можеш да споделяш грижи и аз да ти давам съвети дали да пиеш чай от маточина или да приложиш уринотерапия за измъчзаното си ежедневие (пие се урина, да) на геймър. Решението на проблемите е в теб самия, приятелю. Ето ти и нещо полезно, специално като за теб – пий повече айран!

НОВОТО ПОКОЛЕНИЕ

Здравейте, PC Mania!
Радвам се, че най-сетне събрах нужното, за да ви пиша. Сигурно вече знаете по каква тема. Омръзна ми да чета как някакви лигльовци мърморят "аз не мога да дам 50 лева за това, аз не мога да дам 50 лева за онова..." И не само това – има още куп други тъпотии, за които ще си дам мнението... Цитат:"...и ми писна Сашо Бойчев да се подиграва с хората". Изказвания от този род са абсолютно безсмислени. Драгият редактор на писмата никога не се "подиграва" без да е предизвикан. Е, случва се от време на време, като го налегне скуката... Но дар слово, това е безспорно... Нататък – "когато един средностатистически геймър има яко PC и сносен нет, който му предлага толкова много богати на информация FTP-та, от които на практика може да си изтегли абсолютно всичко..."; "не виждам никакъв смисъл да давам 100 лева за игра..." Излишно е И АЗ да обяснявам какво е интелектуален труд, друг е въпросът, че авторът на писмото е показал, че вече знае.
Може би трябва да спомена нещо друго – респект. Респект и уважение това е най-малкото, което ние, геймърите, дължим. Защото не може да ти дадат игра, върху която е работено с години, а ти да кажеш – "еми, пичове, сори, аз от Ники на 5-ия етаж ще си я купя, ама вие не се сдухвайте – продължавайте да правите все такива яки игри – аз пак нищо няма да плащам"... "Саше, мисля, че е неправилно да наречеш един безобиден геймър пират..." Защо?! С какво ти се различаваш от пичовете на Илиенци? Крадеш, нали? Еми тогава няма смисъл от повече коментар... Въобще какво ги бърка creator-ите на игрите, че ти нямаш кинти за игри? К'во ги бърка, че има хора с мизерната надница от 350 лева? Защото може държавата ни да е зле, но пак има тук при нас хора, дето имат над 600 лева заплата (не говоря за депутати :/). И те си купуват игри, о, да, колкото и да не ти се вярва... "когато мене не ме бърка да извадя 150 лева за игри на месец..." Абе вие сте много интересни, бе, кой ви кара да давате 150 лева за игри? Като нямаш пари, няма да играеш. Който не работи, не трябва да яде, гласи една българска поговорка... И при това съвсем не е трудно да отделиш 70 лева, не 150, за игра да я изджиткаш за един месец и да си купиш нова... Аз, който още уча (и то здраво... :)) бачкам усърдно на едно място и прибирам 300 лева. АЗ! Не работя сериозна работа и събирам по 300 лева! А като си взема изпитите и 'сичко, ще събирам поне двойно повече (без майтап)... И то ако живея още в бг-то... Имам пари да си купувам по една игра на месец. Нищо, че компът не е мой, а на съседите, а тока го плащаме с един приятел, ама... Благодаря за отделеното внимание, излях си мъката.
С пожелание за бъдещи успехи:
Ваш вечен фен...
Ya St <dklevel10@abv.bg>

Какво да добавя повече? Освен да ти пожелая да работиш още по-здраво. Колкото повече работиш, толкова повече виждаш цената на нещата. А дотогава – не е луд, който яде зелника (който играе на пиратски копия), а този, който му го дава (правоохранителният произвол, разбираш ли...).

PC Mania Top 10

PC MANIA TOP 10

Какво играем през декември?

1. Half-Life 2	25.44 % (916)
2. World of WarCraft	12.83 % (462)
3. Call of Duty: UO	7.36 % (265)
4. NFS Underground 2	7.00 % (252)
5. WarCraft III Frozen Throne	5.69 % (205)
6. FIFA 2005	5.47 % (197)
7. Rome: Total War	4.97 % (179)
8. StarCraft BroodWar	4.22 % (152)
9. Diablo II:LoD	3.92 % (141)
10. Counter-Strike	2.80 % (101)

Какво играем през декември 2004?

В края на годината в света на игрите обикновено настава лудница. Всички производители предчувстват как портфейлите на татковците се отварят от самосебе си и как същите членове на семейството биват влачени от други, подрастващи членчета към магазините, за да избират коледни подаръци. Дядо Коледа или не, коледният шопинг предефинира очакванията дори на продавачките на семки. В този смисъл все си мисля, че забавянето на Half-Life 2 от миналата до сегашната Коледа е направено с цел тотално пазарно ошмулване и продажбата на колкото може повече копия от въпросната игра. В България легалните ѝ приходи едва ли ще надминат скромни числа с по две нули отзад, въпреки това масовият геймър вече е запленен от нейните качества и не му се прави (почти) нищо друго, освен да потъва в "една друга реалност" в търсене на перфектното забавление. Half-Life 2 е Играта, не само защото е интригуваща и забавна. Тя е като новия албум на 50Cent или Lil Jon – ще го слушаш, защото просто е модерно, защото това е 50Cent, копеле, и защото е известно. В този смисъл с нетърпение очаквам следващия месец, за да проверим дали Half-Life 2 ще се превърне в нещо като втори Doom, който изгрява, блести и изгаря за дни…

Вторият в подредбата, World of WarCraft, постига завидно добър резултат на фона на това, че все още не е достигнал финален статут на развитие, че платените (обърнете внимание на това) сървъри все още не са тръгнали и че бетата рано или късно ще свърши. Факт е, и в това няма спор, че World of WarCraft е истинският поглед към бъдещето на игрите, които ще се играят онлайн, ще се пиратстват слабо (пиратството ще бъде върху 20 долара от семейния бюджет, които ще ви се полагат, ако не се издъните на контролното по химия) и ще бъдат практически безкрайни като съдържание.

Call of Duty: United Offensive е трета в тазмесечния чарт, далеч зад първите двама в класирането. Безспорните ѝ качества и увлекателната история я пращат на заслуженото място близо до върха. Все си мисля, че истински добрите игри не са първи или втори, а някъде до петото място – за тях не гласуват поголовно всички, а наистина техните поддръжници, което им дава стабилен резултат, без задължително да ги изстрелват до Олимпа. Потвърждение на тази теза е четвъртият Need for Speed: Underground 2, който включва класически добродетели като яки коли, реалистичен модел на управление на автомобила и много много мацки в комбинация със свежа музика. Пети пък е WarCraft III: Frozen Throne, загубил част от подкрепата заради World of WarCraft, но въпреки всичко все още годен за поредна битка за надмощие с конкуренцията. Конкуренцията наистина е силна, защото шестият – FIFA 2005, отстоява на някакви си осем гласа назад. Късата скамейка с резерви очевидно играе лоша шега на феновете, които спешно трябва да се огледат за млади дарования – например в излезлия през този месец Football Manager на Sports Interactive.

Rome: Total War е седми, като заслужено изпреварва Дедовия, който отново се е наредил в първите десет, очевидно с връзки и билетчетата на други пенсионери, отстъпили реда си при слуха, че ще дават безплатно кисело мляко, ако Дедовото "играе" вместо тях. Невежи са низшите духом…

И понеже съм в предколедно размишление, оценявам, че Diablo II и Counter-Strike все още успяват да преборят бездарните "млади", тупащи се в гърдите, че много могат и много искат. В живота понякога е така, че по-добре да питаш старило, а не патило. Или обратното беше…

Играта на 2004 е:

Попитахме 100 човека "Коя е играта на 2004 година?" Получихме повече от 2000 отговора, които затвърдиха в нас представата, че хората не мислят твърде назад във времето, когато ги помолиш да се обърнат към отминалите дни. Как иначе да си обясним избора на публиката с Half-Life 2, след като това заглавие ще трупа подвизи и успехи по всяка вероятност през задаващата се 2005 година? Но както знаем, глас народен глас божи, поради което и одобряваме устрема на всички участвали, кликали ежедневно в битката да класират своя най-най-любим претендент на по-предна позиция. Обективно погледнато, въпреки притесненията ни и терзанията относно бъдещето на гейминга като такъв, спокойно се виждя, че за 12 месеца разработчиците са ни дали повече от един повод да се чувстваме щастливи поне за малко през дните си и да се забавляваме по онзи най-любим начин.

За 12 месеца нееднократно изживявахме същото и на адрес www.pcmania.bg. Благодарим ви, че подкрепяхте благородната ни кауза да отстояваме обективно мнението на днешните млади и даваме гласност на неговите вкусове и предпочитания. Догодина ще бъде същото, сами се сетихте. Очакваме ви!

АНКЕТА

Играта на 2004 е...?

Half-Life 2	30.11 % (896)
World of WarCraft	16.67 % (496)
Unreal Tournament 2004	12.40 % (369)
Need for Speed: Underground 2	11.36 % (338)
Rome: Total War	4.97 % (148)
Doom 3	4.50 % (134)
Call of Duty	3.39 % (101)
FIFA	2.89 % (86)
The Sims 2	2.15 % (64)
Far Cry	1.75 % (52)
CS Source	1.61 % (48)
Warlords Battlecry 3	0.77 % (23)
Rise of Nations	0.60 % (18)
Collin McRae 2005	0.50 % (15)
Друга	6.32 % (188)



Цени за абонамент

	без диск	с дискове
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819
- Online - www.pcmania.bg

Online? Как?

Много е просто. Ако живеете в: Асеновград, Благоевград, Бобовдол, Бургас, Варна, Велико Търново, Видин, Габрово, Дупница, Карнобат, Кюстендил, Ловеч, Любимец, Монтана, Пловдив, Русе, Свиленград, София, Стара Загора, Троян, Харманли или Хасково, просто попълнете формата и натиснете бутона "Изпращане на заявката". При вас ще дойде специален куриер и ще ви абонира.
Нямате нужда от кредитни карти, без банкови сметки и бюрокрация.
В цената на абонамента са включени всички транспортни разходи и са тези, които виждате горе. Нито стотинка повече.

Отново за цените

Всички цени, различни от дадените горе, не са съгласувани с редакцията. Напомняме, че 1 годишният абонамент с дискове е:

42 лв

А като се абонирате, не само спестявате пари, но и получавате PC Mania директно в къщи. Сигурни сме, че в България няма по-изгоден абонамент за компютърно или геймърско списание с два диска.



GRAMIS

компютърни игри на български

Влезте в застарелия английски замък Черното Огледало, разходете се из околностите му и ще научите, че там се случват поредица от нещастни случаи, причината за които е мистерия за всички.

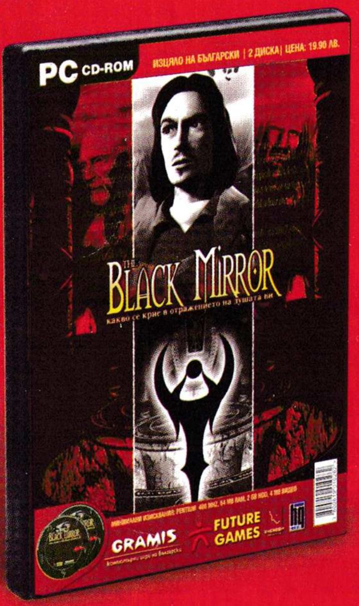
Вашата цел е да разберете кой или какво предизвиква тези събития чрез класическия куестаджийски принцип "посочи и цъкни", чийто механизъм тук е изведен до съвършенство...
А играта е - познахте - това е Black Mirror!

Печелившите от предишния брой:

1. Виктор Пенелски - София
2. Сибел Ислям - Тръстеник
3. Д. Константинова - Н. Загора
4. Александър Иванов - София
5. Павел Беньов - Костинброд
6. Кр. Драмалиев - Момчилград
7. Михаил Петров - Плевен
8. Марина Петкова - Д.Богров
9. Марио Соколов - Дупница
10. Виктор Евелинов - Видин



Може да си изрежете обложка за диска!



1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – Black Mirror! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

WANTED GUNS, MIDNIGHT NOWHERE, KONUNG 2, BATTLE MAGES, FAIR STRIKE, RC CARS, АНТАНТАТА, SPACE RANGERS, STEAMLAND, HARD TRUCK, MARCH!, ECHELOM:WW, SPELLS OF GOLD, ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM

Спечелете с GRAMIS

Първото изречение на играта .... **е:**
....
....
....

Купих си играта от (кой магазин или друго място): ....
....
....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката:
....
....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 1 (81) ЯНУАРИ 2005

АВТОРИ

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ

Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

ДИСКОВЕТЕ СА ПРОИЗВЕДЕНИ ОТ

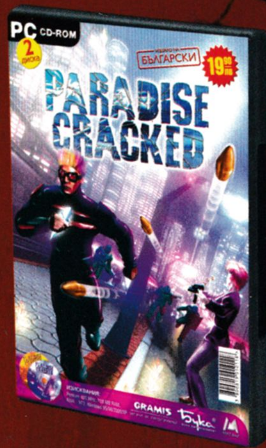
CHSL България

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ

ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642

ПО-БЪЛГАРСКИ ЦЕНИ ОТ 16-ТИ ДЕКЕМВРИ

~~19.90 лв~~ 9.90 лв



изцяло на български

~~19.90 лв~~ 9.90 лв



изцяло на български

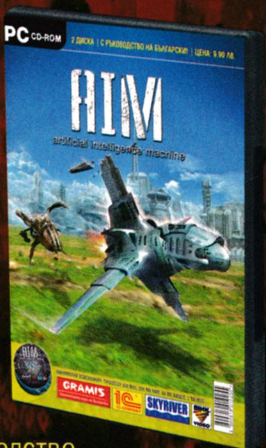
~~19.90 лв~~ 9.90 лв



изцяло на български

9.90 лв

9.90 лв



с ръководство на български

9.90 лв



с ръководство на български

9.90 лв



с ръководство на български

ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИННАТА МРЕЖА

ПРОМОЦИЯТА ВАЖИ ДО ИЗЧЕРПВАНЕ НА КОЛИЧЕСТВАТА

Издател на изброените игри за България е Gramis.
Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД
София, бул. "Янко Сакъзов" № 56, вх.В
тел: (02) 9444570, 9431879 и 8465063
e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS

компютърни игри на български